

Univerzita Karlova v Praze

Filozofická fakulta

Ústav translatologie

Diplomová práce

Lukáš Wicha

Fenomén počítačových her a jejich převod do češtiny

Computer Games as a New Phenomenon in Translation

Praha 2013

Vedoucí práce: PhDr. Zuzana Jettmarová, M.Sc., Ph.D.

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

Jméno a příjmení studenta: Lukáš WICHA

Datum narození: 15. 6. 1985

Kontaktní adresa: Na Stírce 1, 182 00 Praha 8

Obor studia/kombinace: PTA-PTŠ

Diplomní obor: PTA

Název práce v češtině: Fenomén počítačových her a jejich převod do češtiny

Název práce v angličtině: Computer games – a phenomenon in translation

Vedoucí práce: PhDr. Zuzana Jettmarová, MSc., Ph.D.

Konzultanti: doc. Jana Hoffmanová; soc psych.

Pokyny k vypracování

Studie vyjde z dosavadního stavu zkoumané problematiky, vymezí pracovní pojmy, popíše vnější proces (český trh, institucionální „cenzura“, výrobní procesy komerční a fanouškovské) a zvolí analytický model popisu vnitřního procesu překladu a jeho výsledné struktury (lokalizační model); pokusí se o explanaci zkoumaného jevu. Základními kategoriemi, které bude operacionalizovat, jsou norma, koncepce, metoda a předpoklady (míry) převodu prvků relevantních strukturních rovin interaktivních a neinteraktivních pasáží. Pokusí se překlad kategoriálně vymezit a typologicky začlenit na ose mixu adaptace – překlad – lokalizace - globalizace. Empirický výzkum bude proveden na reprezentativních vzorcích ze zvolené oblasti, žánru a platformy (výhodné by bylo volit hry, které byly z hlediska překladu již popsány pro jiné jazyky, což by umožnilo diferenciální srovnání, případně hry existující v laické i komerční verzi.

Studie by měla odpovědět i na otázku, do jaké míry překlad a překladovost ovlivnily příslušný domácí diskurz v oblasti proto- i metatextové a alespoň nastínit problematiku transkulturní sociálně-psychologické dimenze, jakož i konstituce překladové normy v souvislosti s vnějšími faktory převodu (zvl. komerční vs. „fanouškovský“ či „pirátský“ překlad) a hodnoty překladovosti.

Datum zadání práce: 15. 5. 2009

Poděkování

Chtěl bych poděkovat PhDr. Zuzaně Jettmarové, MSc., Ph.D. za vstřícné jednání a cenné rady při vedení této práce. Velké díky patří také mé rodině za trpělivost a podporu.

Prohlášení:

Prohlašuji, že jsem tuto diplomovou práci vypracoval samostatně a výhradně s použitím citovaných pramenů, literatury a dalších odborných zdrojů a že práce nebyla využita v rámci jiného vysokoškolského studia či k získání jiného nebo stejného titulu.

V Praze, dne 23. dubna 2013

.....
Jméno a příjmení

Klíčová slova: počítačové hry, videohry, lokalizace, lokalizace v České republice, překlad, titulky, humor, subkultura hráčů, sociolekt hráčů

Keywords: computer games, videogames, localization, localization in the Czech Republic, translation, subtitles, humour, gamer subculture, gamer sociolect

Abstrakt

Problematika počítačových her a videoher obecně a zejména jejich překladu až donedávna stála spíše stranou zájmu translatologie a teprve v posledních letech se stává objektem translatologického výzkumu. Cílem práce je představit videohry jako specifické a významné médium s početnými uživateli utvářejícími herní subkulturu a uvést tak tento fenomén jako relevantní translatologické téma. Součástí práce je popis celkového procesu lokalizace a lokalizační praxe v České republice.

Pomocí lexikální analýzy vybraných recenzí a internetových diskuzních vláken a dotazníkového výzkumu je zkoumán vliv počítačových her a souvisejících textů na utváření charakteristického sociolektu českých hráčů a pronikání specifických lexikálních prvků za hranice této subkultury.

Pojmy používané v souvislosti s mezikulturním a mezijazykovým převodem počítačových her jsou vymezeny vůči zavedeným translatologickým termínům. Prostřednictvím komparativní analýzy původních a překladových verzí dvou počítačových her jsou zjišťovány překladatelské postupy aplikované při převodu jazykově a kulturně vázaných prvků s cílem určit, zda se převod počítačových her do češtiny vyznačuje takovými specifickými rysy, jež by ospravedlňovaly zavedení nových translatologických pojmů.

Na popis specifických rysů počítačových her a jejich důsledků pro překlad navazuje analýza vybraných her z různých žánrů s cílem identifikovat rysy odlišující titulky v počítačových hrách od titulků v neinteraktivních audiovizuálních médiích. U zjištěných odlišností je posouzen jejich význam pro překlad herních titulků do češtiny.

Abstract

The topic of computer/video games and their translation has only recently attracted attention of translation scholars. The thesis aims at introducing the phenomenon as a legitimate topic of translation studies, presenting it as a specific and influential medium with an extensive user subculture. A description of the overall process of game localization, and specifically its practice in the Czech Republic are included.

Lexical analysis of selected computer game reviews and online discussions is complemented with a questionnaire survey to reveal if and how computer games and

game-focused articles influence the constitution of a characteristic sociolect and its usage outside the gamer subculture.

Concepts used in intercultural and interlingual transfer of computer games are defined and compared with established terms in translation studies. A comparative analysis of original and Czech versions of two computer games is carried out to identify translation methods used in the transfer of culture- and language-specific elements in order to determine whether the process of computer game translation exhibits any specific features that may justify the introduction of new terms into translation studies.

Specific features of computer games in translation are described and an analysis of several games belonging to different genres is conducted with the aim to identify features that differentiate game subtitles from subtitles encountered in traditional non-interactive audiovisual media. Implications of established differences for the translation of game subtitles are discussed.

OBSAH

SEZNAM OBRÁZKŮ	10
1 ÚVOD	11
2 STAV ZKOUMANÉ PROBLEMATIKY	13
3 VIDEOHRY	15
3.1 VYMEZENÍ VIDEOHER.....	15
3.2 VÝZNAM VIDEOHER	18
4 HRÁČI JAKO SUBKULTURA	20
5 LOKALIZACE.....	23
5.1 LOKALIZACE A GLOBÁLNÍ TRH	23
5.2 LOKALIZACE A PŘEKLAD.....	25
6 SPECIFIKA PŘEKladU POČÍTAČOVÝCH HER	29
7 PROCES LOKALIZACE	33
8 LOKALIZACE POČÍTAČOVÝCH HER V ČESKÉ REPUBLICE	40
9 POČÍTAČOVÉ HRY A JAZYK HRÁČŮ	44
9.1 MATERIÁL A METODY VÝZKUMU	44
9.2 VLIV POČÍTAČOVÝCH HER NA JAZYK HRÁČŮ	45
9.2.1 Analýza recenzí a diskuzních vláken	46
9.2.1.1 Recenze her Rage a Hero of Might and Magic VI.....	46
9.2.1.2 Diskuze na internetových fórech.....	49
9.2.1.3 Shrnutí.....	52
9.2.2 Vyhodnocení dotazníku	53
9.2.2.1 Shrnutí.....	61
10 KOMPARATIVNÍ ANALÝZA	64
10.1 MATERIÁL A METODY.....	64
10.2 A VAMPYRE STORY	65
10.2.1 Vlastní jména.....	65
10.2.2 Jazykově vázaný humor	68

10.2.3	<i>Kulturní aluze</i>	70
10.2.4	<i>Stylisticky příznaková mluva</i>	72
10.3	SAM AND MAX: CULTURE SHOCK	73
10.3.1	<i>Vlastní jména</i>	73
10.3.2	<i>Jazykově vázaný humor</i>	74
10.3.3	<i>Kulturní aluze</i>	76
10.3.4	<i>Stylisticky příznaková mluva</i>	78
10.4	SHRNUTÍ	80
11	SPECIFICKÉ RYSY TITULKŮ V POČÍTAČOVÝCH HRÁCH	84
11.1	MATERIÁL A METODY VÝZKUMU	84
11.2	SPECIFIKA V TITULKOVÁNÍ POČÍTAČOVÝCH HER	85
11.2.1	<i>Délka titulků</i>	86
11.2.2	<i>Časování titulků</i>	88
11.2.3	<i>Umístění na obrazovce</i>	91
11.2.4	<i>Barva a font písma</i>	92
11.2.5	<i>Další specifika</i>	92
11.3	SHRNUTÍ	94
12	ZÁVĚR	97
13	SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	100
PŘÍLOHA 1: DOTAZNÍK ZVEŘEJNĚNÝ NA INTERNETU		105
PŘÍLOHA 2: VYPLNĚNÉ DOTAZNÍKY (ELEKTRONICKÁ PŘÍLOHA)		108
PŘÍLOHA 3: ANALYZOVANÉ RECENZE (ELEKTRONICKÁ PŘÍLOHA)		108
PŘÍLOHA 4: ANALYZOVANÁ DISKUZNÍ VLÁKNA (ELEKTRONICKÁ PŘÍLOHA)		108
PŘÍLOHA 5: PŮVODNÍ SOUBORY A SEŘAZENÉ TEXTY Z HER A VAMPYRE STORY A SAM & MAX: CULTURE SHOCK POUŽITÉ PRO KOMPARATIVNÍ ANALÝZU (ELEKTRONICKÁ PŘÍLOHA)		108
PŘÍLOHA 6: VIDEO S HERNÍMI TITULKY POUŽITÁ PRO ANALÝZU SPECIFICKÝCH RYSŮ HERNÍCH TITULKŮ (ELEKTRONICKÁ PŘÍLOHA)		108

Seznam obrázků

Obrázek 1	Titulky ve hře Bioshock.	87
Obrázek 2	Titulky ve hře Assassin's Creed 3.....	87
Obrázek 3	Příklad alternativního umístění titulků.....	91
Obrázek 4	Příklad titulků ve hře Sam & Max: Culture Shock.	92
Obrázek 5	Příklad titulků ve hře BO2.	93
Obrázek 6	Příklad titulků ve hře Walking Dead.....	94

1 Úvod

Počítačové hry a videohry obecně jsou již déle než dvě desetiletí populárními zábavními médii a jejich oblíbenost po celém světě nadále stoupá. S vrůstající popularitou a rozšiřující se uživatelskou základnou souvisí sílící lokalizační úsilí, které se v rámci České republiky projevuje mimo jiné přesunem od dominance neoficiálních českých překladů her vypracovávaných fanoušky k širší profesionální lokalizační praxi a vyššímu počtu oficiálních překladů. Zároveň lze předpokládat, že se hraní videoher bude stále výrazněji projevovat vlivem na jazyk hráčů. Videohrám a jejich překladu se přitom v rámci translatologie dostává pozornosti teprve v posledních letech a jedná se tak o dosud poměrně málo probádanou oblast.

Cílem této diplomové práce je představit počítačové hry a problematiku jejich lokalizace a překladu jako plnohodnotnou oblast translatologického a lingvistického výzkumu. V naší práci budeme na recenzích počítačových her a internetových diskuzích a za pomoci dotazníku zkoumat vliv počítačových her na utváření specifického jazyka hráčů. Pomocí komparativní analýzy budeme sledovat překladatelské postupy uplatňované při převodu jazykově a kulturně vázaných prvků v překladech vybraných počítačových her a pokusíme se zjistit, zda se překlady vyznačují rysy, jež by ospravedlňovaly zavedení nových translatologických termínů pro označení procesu převodu herních textů. Specifické rysy budeme dále zkoumat na titulcích v počítačových hrách, jejichž formální stránku porovnáme s titulky pro neinteraktivní audiovizuální média.

V první kapitole definujeme počítačové videohry a představíme je jako významné zábavní médium. V druhé kapitole se budeme zabývat uživateli videoher a hráčskou subkulturou. V empirické části na tuto kapitolu navážeme výzkumem vlivu počítačových her na jazyk hráčů a jejich roli v utváření specifického hráčského sociolektu. Lexikální analýza textů hráčů bude doplněna o dotazníkový výzkum, který nám umožní získat informace o tom, jak tento vliv vnímají samotní hráči a čím je utváření hráčského sociolektu motivováno.

Ve čtvrté kapitole definujeme pojmy lokalizace, internacionalizace a globalizace. Následně vymezíme termín lokalizace a další navrhované translatologické termíny pro označení převodu počítačových her. Nové termíny porovnáme se zavedenými translatologickými pojmy české teorie překladu. Na tuto kapitolu navážeme v empirické části komparativní analýzou vybraných oficiálních překladů, jejímž prostřednictvím

budeme zjišťovat, jaké překladatelské postupy jsou uplatňovány při překladu počítačových her do češtiny a zda se překlad počítačových her vyznačuje natolik specifickými rysy, aby tyto ospravedlnily zavedení nových termínů pro proces mezijazykového a mezikulturního převodu herních textů. Na základě našich zjištění se pokusíme navrhnout normy pro překlad počítačových her do českého jazyka.

V páté kapitole se zaměříme na specifika, jimiž se vyznačuje překlad počítačových her. V empirické části se blíže zaměříme na specifické formální rysy herních titulků, které porovnáme s titulky pro neinteraktivní audiovizuální média. Budeme zjišťovat, jakými standardy a případně normami se řídí titulkovací praxe v oblasti počítačových her a jaké důsledky mají specifické rysy herních titulků pro jejich překlad do češtiny.

V šesté kapitole popíšeme celkový proces profesionální lokalizace her a v navazující sedmé kapitole se budeme věnovat lokalizacím počítačových her v České republice. Ve stručnosti popíšeme přesun od převážně neoficiálních překladů vypracovávaných fanoušky k profesionálním oficiálním lokalizacím. Zmíníme se o předních vydavatelstvích lokalizovaných počítačových her a lokalizačních společnostech působících na českém trhu. Nicméně kvůli obecné neochotě vydavatelství a lokalizačních společností sdílet informace se nám podařilo shromáždit pouze velice omezené množství údajů.

2 Stav zkoumané problematiky

Počítačové hry a videohry přitahují zvláště v posledních deseti letech čím dál tím více pozornosti laické i odborné veřejnosti. Obecně o videohrách pojednává například James Newman v knize *Videogames* (2004), v níž se kromě videoher samotných zabývá rovněž hráči a herní kulturou a obhajuje videohry jako plnoprávné objekty vědeckého výzkumu.

Příkladem české knihy pojednávající o videohrách obecněji je publikace *Game Industry* (2011), která představuje soubor článků různých odborníků a profesionálů působících v herním průmyslu. Většina článků je zaměřena na design, vývoj a distribuci videoher, ale soubor zahrnuje také články pojednávající o historii herního průmyslu či vztahu českých médií k videohrám. Na konci roku 2012 vyšel druhý díl této publikace, který kromě článků o vývoji her zahrnuje také přehled historie českých a slovenských her a vývojářských týmů.

Prací zabývajících se konkrétně lokalizací a překladem videoher je v současnosti poměrně malé množství. Heather Maxwell Chandlerová se ve své knize *Game Localization Handbook* (2005) zaměřuje především na celkový proces a organizaci lokalizací videoher a upozorňuje na úskalí a omezení spojená s tímto procesem. O samotném překladu videoher pojednávají především dva autoři.

Minako O'Haganová v článku *Multidimensional Translation: A Game Plan for Audiovisual Translation in the Age of GILT* (2005) představuje videohry jako komplexní a mnohorozměrné médium, popisuje jednotlivé lokalizační modely a překladatelské problémy a porovnává lokalizaci videoher s audiovizuálním překladem. V článku *Game Localisation: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation* (2006), jehož spoluautorkou je Carmen Mangironová, porovnává lokalizaci videoher s lokalizací neherního softwaru, stručně charakterizuje titulky ve videohrách, pojednává o překladatelských problémech a upozorňuje na vysokou míru volnosti a kreativity uplatňující se v lokalizaci videoher. V souvislosti s těmito charakteristikami navrhuje pro převod textu označení transcreation.

Miguel Á. Bernal-Merino v článku *On the Translation of Video Games* (2006) vymezuje jednotlivá označení různých druhů videoher a nabízí vlastní definici pojmu videohra, poukazuje na aktivní roli hráče v utváření děje hry a vlastního zážitku. Zaměřuje se rovněž na různá označení používaná pro převod textových prvků videoher, odmítá spojení „lokalizace her“ jako nepřesné a výše zmíněný termín transcreation v rámci

translatologie jako nadbytečný. V článku *Challenges in the Translation of Video Games* (2007) popisuje komplexní charakter video her, vyjmenovává potřebné překladatelské dovednosti a druhy textů, které jsou při lokalizaci her překládány, a poukazuje na často fragmentární povahu překládaných textů.

Překladem počítačových her a videoher obecně se zabývá rovněž několik nedávných diplomových prací. Milla Hyttinenová ve své práci *Bringing the Foreign into Play: Cultural Transfer in Video Game Localization* (2010) zkoumá míru kulturní adaptace při lokalizaci videoher a dochází k závěru, že pro popis používaných adaptačních procesů, které v lokalizované verzi zkoumané hry nebyly zvláště výrazné, postačí termín překlad a není tak potřeba zavádět pro převod videoher nové termíny, jako je autorkou zmiňovaná „kulturní lokalizace“.

Diplomová práce *Video Game Translation in the Czech Republic - from fan era to professionalism* (2011) Jiřího Petrů se kromě popisu procesu lokalizace zaměřuje na vývoj překladatelské praxe v oblasti videoher v České republice a sním související amatérské překlady. Tato práce je svým zaměřením na překlad videoher v České republice dosud jedinečná.

O amatérském, fanouškovském překladu videoher pojednal i Pablo Muñoz Sánchez v článku *Video Game Localization for Fans by Fans: The Case of Romhacking* (2009), v němž především popisuje postup „nabourání“ se do hry používaný fanoušky pro tvorbu neoficiálních překladů videoher. Amatérským překladem se dále zabývá Minako O'Haganová v článku *Evolution of User-generated Translation: Fansubs, Translation Hacking and Crowdsourcing* (2009), v němž také mimo jiné popisuje nový lokalizační model crowdsourcing využívající dobrovolnou práci amatérských i profesionálních překladatelů.

Jazykem a diskurzem českých hráčů počítačových her a jejich specifickými rysy se zabývá Jana Hoffmannová ve starším článku *Pařani a games* (1998) a nověji rovněž Kristina Volná v článku *Realtimoví klikači a kování strategové* (2004).

3 Videohry

3.1 Vymezení videoher

V této práci se zaměříme na lokalizace a překlad počítačových her¹, avšak dříve než se začneme zabývat konkrétně jejich převodem, měli bychom si něco říci o počítačových hrách samotných. Počítačové hry tvoří podskupinu obsáhlejší množiny označované jako videohry. Pojem videohry zde budeme používat vždy ve vztahu k celé této množině. Počítačovými hrami pak budeme odkazovat specificky k této podskupině. Mezi videohry patří kromě počítačových her také hry konzolové, handheldové (tedy hry pro kapesní konzole jako například Sony PSP), mobilní, internetové a můžeme zde zařadit rovněž herní automaty. Co to však videohra vlastně je? Vyjdeme z následné vysoce obecné definice, kterou uvádí James Newman (2004):

[...] any forms of computer-based entertainment software, either textual or image-based, using any electronic platform such as personal computers or consoles and involving one or multiple players in a physical or networked environment. (Newman 2004: 27)

Tato definice zahrnuje nejen videohry pro všechny platformy, ale rovněž také všechny druhy či žánry videoher. Nebudeme se zde pokoušet o podrobnou a vyčerpávající klasifikaci videoher. Prozatím postačí upozornit, že s rozmanitostí druhů her je spojena také různorodost textů v nich obsažených a překladatelských přístupů a kvalifikací, které jsou zapotřebí při jejich převodu. Pro převod textů v automobilové závodní videohře s reálnými tratěmi a modely vozů bude logicky zapotřebí jiných znalostí než pro převod strategické hry zasazené do období druhé světové války či fantasy RPG² inspirovaného knižní sérií.

¹ Počítačové hry jsou videohry určené konkrétně pro stolní osobní počítače a notebooky, jež v České republice představují nejrozšířenější platformu pro hraní her. S tím také souvisí, že právě pro tyto platformy je pořizováno nejvíce lokalizací. Tuto skutečnost potvrzuje zpráva Herní průmysl v roce 2011, podle níž vlastní výkonné PC/notebook celkem 80 % českých domácností. Herní konzole naproti tomu najdeme pouze v 17 % domácností a chytrý mobilní telefon v 19 % (AHP 2009-2010b)

² Role-playing game – obvykle rozsáhlé hry, často s bohatým příběhem a propracovaným herním světem. Jedním ze stěžejních rysů je postupný vývoj hráčovy postavy. Populárními zástupci této kategorie jsou například hry Dragon Age: Prameny či Zaklínač.

Newman (2004) uvedenou definici upřesňuje a jako určující rys videoher uvádí pocit přímého zapojení do počítačem generovaného herního světa. Tento pocit zapojení je umožněn pro problematiku překladu zcela zásadní vlastností videoher, jíž je jejich interaktivita. Interaktivitou rozumíme možnost hráče ovlivnit průběh samotné videohry či podobu herního světa. Jedná se o základní určující charakteristiku, která odlišuje proces hraní videohry například od sledování filmu nebo čtení knihy. Hráč videohry není na rozdíl od posledních dvou jmenovaných aktivit pouhým pasivním příjemcem hotového a neměnného díla, ale naopak sám přímo ovlivňuje jeho podobu a průběh. Můžeme říci, že si tak hráč sám utváří vlastní zážitek. Například ve videohře s propracovaným příběhem může existovat jedna hlavní dějová linie a spolu s ní další, vedlejší dějové linie. Hlavní dějovou linii hráč v takovém případě projít musí, chce-li hru úspěšně dokončit, zatímco vedlejšími liniemi se zabývat nemusí. Pokud však tyto vedlejší linie vynechá, bude ochuzen například o určité odměny, informace či zážitky.

S interaktivitou je spojena druhá velice významná vlastnost. Vzhledem ke schopnosti hráče aktivně ovlivnit průběh událostí ve videohře je její obsah hráčem často odhalován a vnímán nelineárně³. Hráč se tak může například vracet do oblastí, jimiž již dříve prošel, či promlouvat s postavami, které dříve minul, a dozvědět se tak více o herním světě. Nelineárnost je patrná rovněž v dialogích, které hráčova postava může vést s ostatními, nehráčskými postavami (NPC – non-player character). Volbou jedné z replik v dialogu se po odpovědi NPC hráči zpřístupní určitá sada dalších replik, jež by mohla při volbě odlišné předešlé repliky obsahovat jiné možnosti. Rozhovor se tímto způsobem různorodě větví, přičemž někdy, když je například vyčerpána jedna z dialogových větví, se rozhovor vrací k dřívější sadě možností a hráč pokračuje v rozhovoru volbou další repliky nebo případně rozhovor sám ukončí. Důsledky nelineárnosti pro překlad textů ve videohrách se budeme zabývat níže.

Newman (2004) dále poznamenává, že interaktivita ve videohrách není homogenní. Videohry jsou složeny z mnoha částí vyznačujících se rozdílnou mírou interaktivity a zapojení hráče. Plně interaktivní části videohry mohou být například proloženy neinteraktivními animovanými sekvencemi. Z hlediska problematiky převodu videoher je významná rovněž různorodost interaktivních a neinteraktivních textů, jež je nutné

³ Záleží na míře volnosti a množství obsahu, kterou videohra svým hráčům poskytuje.

v procesu lokalizace přeložit. Tuto skutečnost zmiňuje druhá definice, kterou nabízí Bernal-Merino (2006: 34):

I define video games as a multi-textual interactive entertainment product for mass consumption with shared authorship that is customised to attract audiences in a variety of countries.

Ve svém článku takto jednak vymezuje videohry například oproti beletrii, filmům či ostatnímu softwaru. Jako charakteristické prvky jsou zde vedle již zmíněné interaktivity uvedeny multi-textová povaha, kolektivní autorství a přizpůsobení pro příjemce v řadě různých zemí.

Multi-textová povaha videoher zde označuje velkou různorodost textů, které ve videohrách nacházíme. Bernal-Merino (2006) uvádí kombinaci „in-game“⁴ textů (knihy, dopisy a podobně), „in-game“ grafických prvků, jež obsahují nebo vyobrazují určitý text, titulků a konečně také textů pro dabing a voiceover. Dodáme, že samotnou videohru doprovází také množství dalších, zcela odlišných textů, jako je například manuál, soubory readme, texty na obalu a další.

Kolektivním autorstvím zde Bernal-Merino míní spolupráci lokalizačních oddělení s odděleními, zodpovídajícími za samotný vývoj videohry. Specifický je zde vliv, který může lokalizační oddělení na vývoj videohry mít. V současnosti nejrozšířenější obchodní model počítá se simultánním vydáním hry v několika jazykových mutacích. V dřívější praxi bylo běžné lokalizace pořizovat až po dokončení videohry nebo v určité finální fázi jejího vývoje (Chandler 2005). Nynější praxe však počítá s průběžným zapojením lokalizačních procesů do samotného vývoje, což lokalizačním oddělením poskytuje možnost ovlivnit výslednou podobu videohry a lépe ji připravit pro vydání v jednotlivých lokalizovaných verzích.

Třetím vymezujícím rysem je podle Bernal-Merina (2006) přizpůsobování obsahu videoher pro příjemce v různých zemích. Jako příklad můžeme uvést začlenění Českého národního týmu do rozšíření UEFA EURO 2012 pro populární fotbalovou hru Fifa 2012, či namluvení komentářů v její české verzi sportovními komentátory Jaromírem Bosákem a Petrem Svěceným (EA CZ 2012). Vedle těchto úprav však může přizpůsobování probíhat rovněž při překladu samotných textů, a to například ve formě substituce jazykově či kulturně vázaného humoru. Obecně lze říci, že videohry jsou v původní podobě

⁴ Pojem označuje prvky tvořící součást hry jako takové, na rozdíl od doprovodných materiálů, jako je například manuál.

a v jednotlivých lokalizovaných verzích přizpůsobovány tak, aby byly pro hráče v dané cílové zemi či kultuře co nejatraktivnější a měly tak co možná největší potenciál dosáhnout vysoké prodejnosti.

3.2 Význam videoher

V předchozí části jsme se zaměřili na definici videoher. Nyní se podíváme na význam videoher z ekonomického a demografického hlediska. Naším cílem je zde tímto stručným přehledem ukázat, že videohry nejsou okrajovou zábavou pro jedince vyčleněné ze společnosti, ale velice populárním zábavním médiem, které si svou rozšířeností a oblibou zaslouží pozornost odborné veřejnosti.

O rostoucím hospodářském významu trhu s videohrami a herními zařízeními v současnosti již nemůže být pochyb. Ve Spojených státech utratili spotřebitelé v roce 2010 za videohry a herní zařízení celkem 25,1 miliardy dolarů, z toho 15,9 miliard vydali hráči za samotný software. Oproti roku 2008, kdy zisky z prodeje samotných videoher činily 11,7 miliard dolarů, se tak jedná o zhruba třetinový nárůst (ESA 2011)⁵. V České republice má herní průmysl pochopitelně znatelně menší objem, nicméně shodně se situací ve Spojených státech zaznamenává silný růst. Obrat trhu s videohrami a herními zařízeními (vyjma osobních počítačů) dosáhl v roce 2010 v České republice a na Slovensku 2,189 miliardy korun, což oproti roku 2008, kdy celkový obrat činil 1,623 miliardy korun, opět představuje třetinový nárůst (AHP 2011)⁶. Význam rostoucího obratu herního průmyslu pro lokalizační praxi spočívá v prostém faktu, že čím větší je trh a poptávka po lokalizovaných verzích videoher, tím více se bude lokalizací pořizovat. Nutno však dodat, že se český (a slovenský) videoherní trh stále ani zdaleka nevyrovná evropským zemím, jež jsou již dlouhá léta v centru zájmu videoherních vydavatelství. Máme zde na mysli země souhrnně označované anglickou zkratkou FIGS, tedy Francie, Itálie, Německo a Španělsko. Podle zprávy ISFE (Interactive Software Federation of Europe) z roku 2010 například ve Francii, která má přes 65 milionů obyvatel, hraje videohry celých 38 % obyvatel od 16 let výše (ISFE 2010)⁷.

⁵ Entertainment Software Association

⁶ Asociace herního průmyslu České a Slovenské republiky

⁷ Zpráva ISFE (2010) neobsahuje informace o výši tržeb videoherního průmyslu, proto určitou představu o velikosti trhu uvádíme pouze procentuální zastoupení hráčů.

Ekonomický význam videoherního průmyslu tedy roste, jaký je však význam videoher z hlediska demografie? Jinými slovy, kdo vlastně videohry hraje? Tradiční rozšířená představa vykresluje hráče jako chlapce v pubertě nebo předpubertálním věku. Různé studie a zprávy, z nichž se zaměříme pouze na dvě nejnovější, však odhalují odlišnou realitu. Podle zprávy asociace ESA z roku 2011 hraje ve Spojených státech videohry celých 72 % domácností. Pouze 18 % všech hráčů spadá do věkové skupiny mladší než 18 let, zatímco celých 29 % hráčů má 50 a více let. Největší skupinu tak tvoří hráči ve věku od 18 do 49 let (ESA 2011).

V České republice je toto věkové rozvrstvení ještě markantnější. Podle zprávy AHP hraje videohry v České republice 27,8 % obyvatel. Ze všech hráčů pak pouze 9 % spadá do skupiny 15 – 17 let. Celých 67,4 % hráčů je ve věku od 18 do 44 let a zbylých 23,6 % připadá na hráče starší 45 let (AHP 2011)⁸.

Co se týče pohlaví, pak ve Spojených státech představují muži 58 % hráčské populace a ženy 42 % (ESA 2011). V České republice je tento poměr mírně odlišný s 63,1 % hráčů a 36,9 % hráček (AHP 2011).

Ve skutečnosti tak hráči nejsou většinově zastoupeni teenagery a dětmi (téměř) výhradně mužského pohlaví, ale převážně dospělými a staršími lidmi obou pohlaví, přičemž podíl žen v hráčské populaci je nezanedbatelný.

Tyto údaje dokazují, že videohry oslovují početnou a různorodou skupinu populace z převážné části v produktivním věku. Měli bychom si tedy uvědomit, že videohry již dávno nejsou určitou minoritní zábavou pro vyhraněnou skupinu příjemců, ale populární formou trávení volného času se stále širšími řadami stoupenců. Hráči navíc nejsou pouze pasivními konzumenty či němými příjemci. Význam videoher neustále roste a zároveň s nimi se vyvíjí také lokalizační praxe. Jsme proto přesvědčeni, že nejen videohry obecně, ale i samotné lokalizační procesy, v našem případě pak především překlad textů, jsou plnohodnotným předmětem výzkumu.

⁸ Hráči v ČR podle věku: 15 - 17 let = 9 %; 18 - 29 let = 36,2 %; 30 - 44 let = 31,2 %; 45 - 59 let = 13,3 %; 60 a více let = 10,3 % (AHP 2011).

4 Hráči jako subkultura

Tato kapitola ve stručnosti pojedná o subkultuře hráčů videoher. K tomuto tématu se následně vrátíme v empirické části, v níž budeme zkoumat jazyková specifika hráčů. Na úvod je třeba si položit otázku, zda lze hráče videoher označit za příslušníky určité subkultury. Smolík (2010) nabízí mimo jiné následující definici:

Termín subkultura se v sociologickém pojetí vztahuje na specifickou skupinu, která je tvůrkyní a nositelem zvláštních, odlišných norem, hodnot, vzorců chování a životního stylu, i když se podílí na fungování širšího společenství. (Smolík 2010: 32)

V české společnosti stále přežívá představa, která hráče videoher zobrazuje jako těžko komunikující, skoro zaostalé, tvory, kteří se ke hrám upínají kvůli vlastnímu strachu z reality (Bach 2011). Obdobně Newman (2004) líčí rozšířenou představu následovně:

[...] the popular conception of videogame fans as reclusive outsiders, distant and disengaged from society, both unwilling and incapable of interacting with others [...] (Newman 2004: 146)

Hráči videoher jsou tedy vnímáni jako jedinci odlišující se od mainstreamové společnosti. Tvoří však tyto jedinci vlastní kulturu? Ve prospěch této myšlenky hovoří již skutečnost, že se řada lidí zabývá videoherní kulturou (či kulturou hráčů videoher). Přesná, jednotná a definitivní definice však dosud chybí, jak uvádí Shawová (Shaw 2010).

Pokud by výše uvedené představy o povaze hráčů videoher byly pravdivé, stěží bychom mohli předpokládat existenci související subkultury. Skutečnost je však jiná. Ačkoli nelze popřít, že videohry v mnoha případech jistým způsobem izolují (hráči často hrají videohry sami na jednom přístroji), nejedná se zdaleka vždy o izolaci absolutní. Hráči přicházejí do styku s dalšími hráči mimo jiné prostřednictvím hry více hráčů (multiplayer) či diskuzních fór. Videohry jsou tedy v jistém směru izolující, na druhou stranu však umožňují a podporují sociální interakce (Shaw 2010).

Tyto sociální interakce nabývají různých podob. Od prostého rozhovoru při hře, přes sdílení vědomostí až po vlastní tvorbu. Hráči si vyměňují a sdílí (v současnosti především prostřednictvím internetu) rozličné informace vztahující se k jednotlivým videohrám. Často se například jedná o řešení různých dílčích problémů ve hře či kompletní návody nebo průvodce (Newman 2004). Hráči se vzájemně informují o zkušenostech

s jednotlivými hrami, diskutují a v některých případech se také organizují za určitým cílem. Jako příklad takové organizace uvádí Newman petice vyhlášené internetovou stránkou Starmen.net. Jedna z těchto petic, jejímž prostřednictvím se hráči domáhali dokončení vývoje zrušeného pokračování japonské herní série (v angličtině známé pod názvy Mother či Earthbound), nasbírala více než 31 tisíc podpisů. Kromě zasílání podpisů se fanoušci na úsilí podíleli mimo jiné propagací petice na internetu či překladem souvisejících materiálů do španělštiny a japonštiny (Starmen 2006). Hra byla nakonec v roce 2006 skutečně dokončena a uvedena do prodeje⁹, avšak nebyla lokalizována do anglického jazyka. Absence lokalizace vedla fanoušky série k vypracování vlastního, neoficiálního překladu. Překlad byl dokončen po dvou letech usilovné práce a zveřejněn volně ke stažení (Parkin 2008).

Kromě sdílení informací a spolupráce hovoří Newman (2004) rovněž o tvůrčí činnosti hráčů videoher. Vedle tvorby internetových stránek a jejich obsahu, jako jsou různé fanouškovské a informační stránky (například fanouškovské stránky www.diablofans.cz k herní sérii Diablo či informační databáze www.wowwiki.com ke hře World of Warcraft), se řada hráčů a fanoušků nechává videohrami inspirovat k tvorbě „fanouškovského umění“ označovaného anglickým výrazem fan art. Fan art mohou být mimo jiné kresby, kostýmy, povídky, hudba a podobně. Newman (2004) jako jeden z příkladů uvádí interaktivní příběhy inspirované herní sérií Legend of Zelda ve formě hypertextu, v nichž se čtenář volbou jednotlivých odkazů rozhoduje, jak bude příběh pokračovat. Kromě těchto výtvorů, o nichž můžeme říci, že „stojí mimo hru“, se může hráčská tvorba týkat i samotné hry. Vznikají tak různé modifikace, kterými si ostatní hráči mohou hru upravovat (například měnit vzhled postav či prostředí), ale také jí dát zcela nový obsah (mimo jiné mapy/úrovně například pro FPS¹⁰ videohry).

Charakteristické jsou rovněž jisté jazykové odlišnosti projevující se na lexikální úrovni. Hlavní roli zde sehrává pronikání cizojazyčných výrazů a používání specifické herní terminologie. Pro „nezasvěceného“ čtenáře tak mohou být některé texty téměř, ne-li zcela, nesrozumitelné. Jazykem hráčů v české republice a vlivem videoher na jeho podobu se budeme zabývat v empirické části této práce.

⁹ Petice přímý vliv na dokončení a vydání hry neměla – v den, kdy byla vytištěná a svázaná petice s více než 30 tisíci vlastnoručními podpisy odeslána, bylo oficiálně oznámeno obnovení vývoje (Starmen 2006).

¹⁰ First-person-shooter – akční hra z pohledu první osoby (hráč vidí svět jakoby vlastníma očima)

Lze tedy hovořit o subkultuře hráčů videoher. Je ale nezbytné si uvědomit, že všichni hráči nehrají stejně. Na jednu stranu existují vášniví hráči a zapálení fanoušci, na stranu druhou však mnoho lidí hraje videohry pouze občasné, aniž by se například stávali oddanými příznivci určité hry. I přes to však zůstává faktem, že se jedná o velice početnou a různorodou část společnosti, která se od majoritní, mainstreamové společnosti odlišuje specifickými zájmy, charakteristickými jazykovými rysy a vlastní tvorbou. Tuto skupinu navíc tvoří izolovaní, nekomunikativní či až asociální jedinci. Hráči a fanoušci videoher jsou naopak ochotni a schopni sdílet vědomosti a zkušenosti, vyvíjet společné úsilí a organizovat se za určitým cílem.

V následujících kapitolách se budeme věnovat specifickým rysům textů ve videohrách a jejich překladu, obecně popíšeme proces lokalizace a na závěr se zmíníme o současné lokalizační praxi v České republice a jejím vývoji.

5 Lokalizace

5.1 Lokalizace a globální trh

Nyní se zaměříme na samotnou problematiku lokalizací videoher a zejména pak her počítačových. Lokalizace je stručně a obecně řečeno proces přizpůsobení produktů nebo služeb jednotlivým trhům s rozdílnými charakteristikami (LISA 2007). S lokalizací úzce souvisí globalizace a internacionalizace. Pojem globalizace definuje organizace LISA takto:

[...] all of the business decisions and activities required to make an organization truly international in scope and outlook. Globalization is the transformation of business and processes to support customers around the world, in whatever language, country, or culture they require. (LISA 2007: 1)

V několika posledních desítkách let se mnoho společností začalo postupně přeorientovávat na obchod v mezinárodním měřítku. Expanze na zahraniční trhy si postupně začala vynucovat přizpůsobování nabízeného zboží a služeb potřebám a požadavkům daných trhů či kultur. Právě tato potřeba přizpůsobení vedla ke vzniku lokalizačního odvětví, jež se zpočátku primárně zaměřovalo na uzpůsobování softwaru pro zahraniční trhy. Postupem času však lokalizační služby začala využívat i mnohá další odvětví, jako například automobilový či potravinářský průmysl a řada dalších.

Globalizace v podobě expanze společností na mezinárodní trhy bývá kritizována kvůli potenciálnímu negativnímu vlivu na individuální kultury ve smyslu stírání jejich individuálních odlišností. S pomocí lokalizace, která umožňuje společnostem respektovat cílové kultury, však lze těmto negativním dopadům předejít (LISA 2007).

Pojmem internacionalizace se obecně označuje proces přípravy produktu po technické stránce pro jeho následnou lokalizaci. Patříčně internacionalizovaný produkt již nevyžaduje při lokalizaci změny na technické úrovni. Vynechání tohoto přípravného procesu vede k výraznému prodloužení doby potřebné pro lokalizaci, jakož i k nárůstu nákladů, a to v některých případech až do té míry, kdy se lokalizace stává nevýhodnou a může být od ní z tohoto důvodu upuštěno. Rozsah internacionalizace závisí na jazycích, do nichž bude produkt lokalizován. Pokud je lokalizace plánována z angličtiny a pouze pro evropské jazyky (nejčastěji francouzština, němčina, italština a španělština), bude potřebná míra internacionalizace nižší než v případě lokalizace do jazyků jako je japonština, čínština, arabština či hindština (LISA 2007).

Produkt musí být v případě posledně jmenovaných jazyků schopen zobrazovat a zpracovávat příslušné znaky a například produkt lokalizovaný do arabštiny musí podporovat texty psané zprava doleva. Obecně je nezbytné při vývoji produktu počítat s podporou odlišných formátů telefonních čísel či dat a potenciálně větším rozsahem textů v cílovém jazyce. U videoher jsou například textová okénka nebo položky v nabídkách či grafickém uživatelském rozhraní (graphical user interface - GUI) upraveny tak, aby se jejich velikost přizpůsobovala vloženému textu, umožňovala jeho posouvání nebo byla jednoduše větší, než je potřeba pro původní verzi. Internacionalizace však může zahrnovat i komplexnější opatření. Například videohry nabízející hráči možnost vytvořit si vlastní postavu by měly umožňovat volbu různých etnik či národností (Chandler 2005).

Internacionalizace by se u videoher měla kromě technické stránky zaměřit také na stránku obsahovou. V tomto ohledu se jedná o zvážení obrázků, symbolů či barev s ohledem na význam a konotace v jednotlivých zemích, respektive kulturách (O'Hagan 2005). Chandlerová (Chandler 2005) doporučuje, aby videohry určené k lokalizaci obsahovaly co nejméně kulturně vázaných odkazů, jako jsou například jména lokálně známých osobností, a byly tak kulturně co možná nejvíce neutrální.

Lokalizaci lze tedy označit za prostředek umožňující přizpůsobovat produkty a služby specifickým potřebám a charakteristikám jednotlivých kultur a předcházet nivelizaci kulturních rozdílů a specifik v procesu globalizace. Internacionalizace je pak nástroj, jímž je produkt určený k lokalizaci připraven po technické a obsahové stránce tak, aby byla jeho následná lokalizace co nejsnazší a co možná nejméně nákladná (Pym 2004). V této práci nás bude zajímat konkrétně lokalizace počítačových her.

Lokalizaci videoher zde budeme chápat jako úpravy prováděné za účelem uvedení videohry na trh určité cílové kultury. Jedná se tedy o převod jazykových, technických a obsahových prvků z jedné kultury do druhé. Bernal-Merino definuje tento pojem následovně:

[...] the process of making a product linguistically and culturally, but also technically and legally, appropriate to the target country and language. (Bernal-Merino 2006: 31)

Označení lokalizace se tudíž nevztahuje pouze na překlad textů, které jsou součástí určité videohry, ale zahrnuje i všechny technické a jiné úpravy programu, které je před uvedením jeho lokalizované verze na trh nutno provést. V případě konzolových her se například jedná o převod z kódování obrazového signálu NTSC používaného především

v Severní Americe a části Ameriky Jižní na kódování PAL, které je běžné ve většině států Evropy a Asie (nepřizpůsobení kódování hry standardům daných oblastí by mělo za následek její chybné zobrazení na televizních obrazovkách) (Chandler 2005). Někdy je nutnost provést změny dána zákony platnými v zemi, pro jejíž trh je hra lokalizována. Často zmiňovaným příkladem je Německo, kde zákony nedovolují zobrazovat ve hrách krev a velice striktně se staví také k zobrazování symbolů nacistického Německa. Před uvedením na německý trh se tak ze hry musí odstranit krev, popřípadě se přistupuje k záměně její červené barvy za zelenou (Chandler 2005).

Úpravy prováděné v rámci lokalizace mohou být rovněž dány rozdílnými kritérii komisí, které videohry posuzují a rozhodují o míře jejich vhodnosti pro děti a mládež. Na základě svých posudků tyto komise hře udělí určité označení, které prodejcům a spotřebitelům poskytuje orientační informace o obsahu a doporučeném minimálním věku hráčů. Kritéria ani hodnocení nejsou mezinárodně standardizována a různé komise tak mohou stejnou hru zařadit do odlišných věkových skupin (Chandler 2005)¹¹.

Závěrem se zde zmíníme o extrémním až sporném případě lokalizace. O'Haganová (O'Hagan 2007) poukazuje na lokalizaci japonské hry pro severoamerický trh, která zachovává pouze ústřední princip hry (simulace seznamování a vzathů na střední škole), zatímco vše ostatní bylo změněno na základě průzkumu preferencí hráčů ve Spojených státech. Vznikla tak v podstatě adaptace původní hry. K silně adaptačnímu přístupu při lokalizaci podle autorky přispěla také skutečnost, že prostřednictvím této hry byl na severoamerický trh uveden zcela nový herní žánr.

5.2 *Lokalizace a překlad*

Termín lokalizace se běžně používá pro označování jak celkového procesu úpravy videohry pro určitý cílový trh (kulturu), tak dílčího procesu překladu. Nabízí se otázka, zda je používání tohoto pojmu v rámci translatologie opodstatněné - zda se jedná o natolik specifický proces, že vyžaduje zavedení nového termínu.

Bernal-Merino (2006) navrhuje, aby se v rámci translatologie místo obecnějšího termínu lokalizace používal specifitější pojem jazyková lokalizace (linguistic

¹¹ Ve Spojených státech a Kanadě se jedná o hodnocení označované zkratkou ESRB (Entertainment Software Rating Board). Evropským protějškem tohoto systému platným rovněž v České republice je PEGI (Pan European Game Information) vytvořený federací ISFE.

localisation), která by zahrnovala pouze překlad a případně úpravu textů. Proti tomuto pojmu staví lokalizaci produktu, která by zahrnovala jak překlad a úpravu textů, tak i veškeré ostatní úpravy hry.

Další pojem, se kterým se můžeme ve spojitosti s lokalizací textů setkat, je transcreation. Někteří autoři, jako například O'Haganová a Mangironová (Mangiron a O'Hagan 2006), navrhují tento termín používat namísto pojmu překlad. Jeho zavedení zdůvodňují jednak velkým rozsahem možných změn při převodu textu, tedy nezvyklou mírou volnosti, které se překladateli dostává, a jednak výrazně kreativními přístupy, jež nezřídka musí uplatnit. Lokalizovaná verze videohry by měla hráči cílové kultury poskytnout stejný herní zážitek, jaký původní verze hry poskytla hráči kultury výchozí. Za tímto účelem může překladatel do velké míry měnit původní texty tak, aby měly například humorné prvky nebo kulturní odkazy stejný efekt na hráče originální i lokalizované hry. V lokalizované hře se můžeme setkat s naturalizujícími i exotizujícími řešeními, jejichž účelem je texty a jejich prostřednictvím i celou hru hráčům cílové kultury více přiblížit. O'Haganová uvádí příklad, kdy v americké lokalizované verzi japonské hry mluví jedna z nehráčských postav dialektem cockney, přičemž v původní verzi je její řeč bezpříznaková. Tuto změnu opodstatňuje právě snahou postavu a tím i hru více přiblížit cílovým hráčům (Mangiron a O'Hagan 2006).

Bernal-Merino (2006) však argumentuje proti používání tohoto pojmu v rámci translatologie. Jako důvod uvádí nemožnost stanovit jeho přesnou definici. Pojem transcreation by navíc podle něj nebyl pro tento obor nijak přínosný. Zdá se, že dosud skutečně chybí jednotná definice tohoto pojmu. Nejčastěji se s výrazem transcreation setkáme ve spojitosti s reklamou. Pojem do souvislosti s překladem či převodem reklamních textů uvádí rovněž *Routledge Encyclopedia of Translation Studies* (Baker a Saldhana 2009). Obecně lze říci, že náplní transcreation je uzpůsobení textu cílové kultuře za účelem docílit stejného účinku na cílového příjemce, jako měl původní text na příjemce původního. Výše zmíněná encyklopedie ve spojitosti s reklamou dále zmiňuje rovněž pojem adaptace či adaptační postu“. Důraz je kladen na zachování charakteru a funkce původního textu, přičemž forma a případně i sémantický význam ustupují do pozadí. Jako definici termínu „adaptace“ coby překladatelského postupu zde nacházíme definici z práce *Stylistique Comparée du Français et de l'Anglais* autorů Vinaye a Darbelneta:

[...] adaptation is a procedure which can be used whenever the context referred to in the original text does not exist in the culture of the target text, thereby necessitating some form of recreation. (Baker a Saldhana 2009: 3)

Oproti adaptaci je pojem transcreation dále vymezen takto:

[...] a kind of transfer which is less concerned with issues of 'faithfulness' and more, perhaps, with functional equivalence and adequacy. These terms, rather than 'translation', may therefore appear more appropriate for use in connection with advertising, where the quality of the 'translated' text is usually assessed according to functionalist criteria. (Baker a Saldhana 2009: 7)

Jediným rozdílem se tedy zdá být větší odpoutanost od původního textu a menší význam požadavku věrnosti. Přikláníme se k názoru, jenž zastává Bernal-Merino (2006), a jsme přesvědčeni, že přinejmenším v případě převodu videoher není potřeba tento nový pojem zavádět. Dle našeho názoru pro označení převodu jazykových prvků videohry, navzdory specifickým rysům tohoto procesu, o nichž hovoříme níže, plně postačí zavedený pojem „překlad“, přesněji řečeno překlad využívající adaptační postupy za účelem dosažení identického účinku a naplnění překladatelských norem platných v cílové kultuře. Kromě absence jasné definice a výrazné odlišnosti významu termínu transcreation nás k tomuto přesvědčení vede skutečnost, že změny zasahují pouze jednotlivé části a výraz transcreation by se spíše než označení činnosti převodu jako celku mohl vztahovat k určitému individuálnímu překladatelskému postupu. Proti používání tohoto pojmu namísto termínů lokalizace, jazyková lokalizace či překlad svědčí také skutečnost, že rozsah a velikost změn, které si převod videohry vyžádá, závisí do značné míry na vzdálenosti jazyků a kultur stojících na obou pólech, jakož i na překladatelských normách platných v cílové kultuře. Při lokalizaci hry vytvořené v Japonsku pro severoamerický trh tak můžeme očekávat větší potřebu výraznějších úprav, než při lokalizaci hry vytvořené v USA pro trh v České republice.

Ve prospěch zavedených pojmů hovoří i závěry práce Milly Hyttinenové (Hyttinen 2010), kde autorka navrhuje rozlišovat mezi kulturní adaptací (cultural adaptation) spadající pod překlad a oblastní adaptací (area adaptation), jež zohledňuje rozdílné technické standardy, zákony, tržní charakteristiky a firemní politiky v různých státech. Na základě svých zjištění pak navrhuje pro převod a kulturní adaptaci videoher upřednostňovat v rámci translatologie zavedený pojem překlad a pojem lokalizace používat ve vztahu k celkovému procesu úpravy hry pro určitou cílovou kulturu (Hyttinen 2010).

O lokalizaci obecně pojednává také Pym (2004), který rozlišuje mezi lokalizací jako celkovým procesem úpravy pro cílovou kulturu (locale) a překladem. Pym rovněž zmiňuje termín glocalizace, který popisuje paradoxní důsledek internacionalizace. K tomuto paradoxu, kdy dekulturnizace produktu motivovaná globální distribucí podporuje zachovávání jednotlivých lokalizujících kultur, dále poznamenává:

On the other hand, an internationalization model is by nature given to producing many target-language versions. As a mode of thought, if not strictly as a range of technical possibilities, it allows for the presence of significantly more language varieties. And this should enhance rather greater linguistic and cultural difference. (Pym 2004: 39)

Úpravy zaměřené na cílovou kulturu, které se při překladu v rámci lokalizace videoher uplatňují, popisují již práce Popoviče a Levého. Popovič definuje adaptaci v překladu následovně:

prekladateľove úpravy textu prekladu dotýkajúce sa témy a jej elementov (postavy, reálie), zamerané spravidla na domáce reálie. Adaptácia vychádza z komunikačných záujmov príjemcov, resp. z požiadaviek literárneho kánonu prijímajúceho prostredia. (Popovič 1975: 273)

Levý (1998: 89) hovoří o adaptační metodě, která směřuje k naplnění estetické normy a usiluje o vytvoření plnohodnotného díla v cílové kultuře. Postupy zachovávající obecné na úkor zvláštního jsou zahrnuty v pojmu překladatelské adaptace:

Překladatelské adaptace postihují nejvíce právě jedinečné a zvláštní momenty v díle: místní a dobové narážky, vlastní jména a ty umělecké prostředky, jejichž formování je podmíněno společenskou situací, která se v oblasti umění jeví jako „vkus“. (Levý 1998: 114)

Na základě našich zjištění a zkušeností budeme v této práci převod textů označovat pojmem překlad a termínem lokalizace budeme označovat širší proces, jehož je překlad textů pouze součástí. V empirické části práce podrobíme vybrané hry komparativní analýze, jejímž prostřednictvím budeme zjišťovat, zda se při překladu počítačových her uplatňují postupy, které by nebylo možné zahrnout pod výše uvedené translatologické pojmy.

6 Specifika překladu počítačových her

Specifické rysy překladu počítačových her vyplývají jednak z účelu a jednak z povahy těchto her. Primárním účelem počítačových her je bavit. Různé hry tohoto cíle dosahují různými způsoby. Ať se však jedná o propracované příběhové RPG či „bezhlavou“ akci, hlavní je vždy, aby hra dokázala hráče iluzionisticky vtáhnout a pohltit. Lokalizovaná verze hry by tedy ideálně za tímto účelem měla hráči cílové kultury poskytnout identický herní zážitek, jako poskytuje původní hra hráči kultury výchozí. Z tohoto důvodu se překladatelé při překladu her těší značné volnosti v převodu textů. O'Haganová (Mangiron a O'Hagan 2006) v této souvislosti uvádí, že lokalizační týmy a překladatelé mají často volnou ruku (*carte blanche*) co se týče nezbytných úprav textu pro dosažení poutavé a dobře hratelné lokalizace. Mají tak možnost upravovat, adaptovat či zcela vypouštět kulturní odkazy, slovní hříčky a humorné prvky, které by v cílové kultuře „nefungovaly“, a nahrazovat je odkazy, hříčkami či humornými prvky, jež v cílové kultuře splní požadovaný účel (Mangiron a O'Hagan 2006), což v termínech české teorie i praxe znamená použití substituční metody po dosažení adekvátního překladu.

Je však třeba říci, že tato volnost není absolutní. Překladatel se musí v některých případech vyrovnat se značně omezeným prostorem, který je pro určité texty vymezen (toto omezení by ideálně mělo být ve většině případů odstraněno v rámci procesu internacionalizace). Máme zde na mysli především prvky grafického uživatelského rozhraní, jako jsou položky různých nabídek ve hře či okénka s popisky, nápovědou nebo tutoriálovými radami a instrukcemi. Překladatel se přitom musí vyvarovat zkratk, aby byl text jasně srozumitelný (Mangiron a O'Hagan 2006). Další omezení vyplývají ze skutečnosti, že hry nevznikají jako izolované jednotky, ale jsou provázány s ostatními hrami určitými zavedenými pojmenováními, popřípadě jsou svázány s některými částmi populární kultury.

Nežřídka se tedy ve hrách rovněž vyskytují rozličné popkulturní odkazy ve smyslu aluzí, které je potřeba správně identifikovat a převést. Samostatnou kapitolu pak tvoří počítačové hry založené na již existujících filmech, deskových hrách, komiksech či beletrii, u nichž je žádoucí, aby byl překladatel obeznámen s příslušným dílem a jeho zavedenými překlady do daného jazyka. Jedná se tedy o široké pole metatextového, tedy mezitextového navazování, a to vnitrojazykového, mezijazykového, případně i intersémiotického, ať již v částech, nebo dokonce v celku. Nenaplnění očekávání

fanoušků díla, z něhož hra čerpá, by mohlo vést k nespokojenosti těchto potenciálních hráčů a vyústit v nižší tržby (Bernal-Merino 2007). Příkladem takovýchto her je RPG Zaklínač a jeho pokračování Zaklínač 2: Vrahové králů vytvořené podle fantasy knih Andrzeje Sapkovského, dále dětská hra Toy Story 3 vycházející ze stejnojmenného animovaného filmu nebo série počítačových her ze světa deskové hry Warhammer 40 000. Setkáme se však i s opačným případem, kdy na motivy počítačové hry vznikají knihy, komiksy či filmy. Fanoušci si tak mohou přečíst například knihu Mass Effect: Zjevení podle herní série Mass Effect, knihy ze světa herní série Warcraft či komiks propojující děje her Portal a Portal 2, nebo shlédnout animovaný film podle hororové akční hry Dead Space. Jedním z nejnovějších příkladů je hra The Walking Dead, která navazuje na stejnojmenný populární televizní seriál založený na komiksově předloze.

Hry mohou být také provázány s jinými hrami. Na toto navazování je třeba pamatovat obzvláště, pokud se určitá oblíbená hra dočká pokračování. V těchto hrách se pak mohou objevovat stejné postavy, předměty, místa a podobě. Všechny shodné prvky je pak nezbytné v pokračování hry přeložit stejně, jako v předcházejících dílech, a to zejména získala-li si hra velkou základnu věrných fanoušků. Výjimkou jsou případné chybné nebo hráči široce negativně přijaté překlady. V České republice vznikl tým překladatelů s názvem Czech Community Correction Project, který vypracovává opravný překlad pro hru Mass Effect 2. Jeho součástí je také náhrada některých výrazů jejich variantami z překladu prvního dílu této série a jedním z cílů projektu je navíc sestavení slovníčku pojmů pro překladatele třetího dílu (Tvrď 2011).

Kromě zavedených překladů specifických pro určitou hru či herní sérii existuje navíc také obecnější, do jisté míry závazná herní terminologie. Hráči si zvykli na některé zavedené výrazy a očekávají, že budou konzistentně používány jako překladové varianty. Mezi tyto zavedené překlady patří mimo jiné český výraz *inventář* pro anglické *inventory*, spojení *ukončit hru* nahrazující anglické *exit game* či slovo *obratnost* pro obměňující se anglické výrazy *agility/dexterity*. Pro některé výrazy však zavedené varianty neexistují a jiné mají více než jednu běžně používanou českou variantu (např. *uložit/načíst hru* pro anglické *save game*).

Výraznou složkou mnoha počítačových her, která úzce souvisí s jejich primárním účelem a jejíž úspěšné převedení do cílového jazyka vyžaduje v mnoha případech tvořivý přístup, je humor. Tomuto běžnému a velice významnému prvku je potřeba věnovat náležitou pozornost, neboť ve hrách, v nichž je obsažen, zpravidla hraje pro utváření

celkového zážitku klíčovou roli. V některých hrách může představovat zcela zásadní prvek, který definuje celkový herní zážitek (například adventury jako je *A Vampyre Story* či herní série *Sam & Max*, jimiž se budeme zabývat v empirické části této práce). V jiných případech může být humor použit jen jako jakýsi doplněk zpříjemňující hraní a v řadě titulů humor zcela chybí. Absence humoru však neznámá, že by hra byla nekvalitní či nezábavná. Důvodem může být celkové ladění či téma, například u válečných či hororových her (jako je například hororová hra *Amnesia: The Dark Descent*) je případná nepřítomnost humorných prvků pochopitelná.

Další specifický rys překladu počítačových her je spojen se skutečností, že počítačové hry se často odehrávají ve smyšlených světech a jsou zaplněny místy, předměty a tvory, jejichž názvy je nezbytné adekvátně přeložit, což může vyžadovat značnou míru tvořivosti. O'Haganová (Mangiron a O'Hagan 2006: 17) uvádí příklad, kdy bylo nutné přeložit název určité zbraně z japonštiny do angličtiny, přičemž doslovný překlad jejího původního názvu (s významem „as fast as the wind, as quiet as the forest, as daring as fire, and immovable as the mountain“) byl mimo jiné z důvodu omezeného prostoru nepoužitelný. Bylo tedy zvoleno zcela odlišné řešení (*Conqueror*), které sice nezachovává denotativní významy původního názvu, je však patřičně působivé a konotuje značnou moc či sílu (Mangiron a O'Hagan 2006).

Na začátku této kapitoly jsme se zmínili o hlavních cílech každé počítačové hry – bavit a vtáhnout hráče. Hlavním nástrojem pro dosažení těchto cílů a zároveň určujícím rysem počítačových her je interaktivita. Hráč počítačové hry není pouhým pasivním příjemcem hotového a neměnného díla, ale sám ovlivňuje jeho podobu a průběh. V kapitole *Videohry* jsme jako další charakteristický rys, spojený právě s interaktivitou, uvedli nelineárnost. Překladatel zde nepřekládá text s lineární strukturou. Text, jenž se hráči v určité situaci zobrazí, může záviset na jeho konání. Pokud se například v rozhovoru rozhodne použít první z pěti replik, zbytek dialogu může probíhat zcela odlišně, než kdyby použil druhou odpověď v nabídce. Některé texty se tak hráči během hry nemusí zobrazit (může si je však zpřístupnit odlišnou volbou v případě opakovaného hraní). Tyto vlastnosti mají za následek, že překládané texty mají často fragmentární povahu. Překladatel si tak musí uvědomit, že textové položky, které k překladu dostane například uspořádané v tabulce, nemusí navazovat jedna na druhou a případně nemusí být ani sjednoceny (jako například výše zmíněné alternativní dialogové možnosti). Při interpretaci a překladu určité části textu se tak nelze vždy spolehnout na okolní text, neboť se může vztahovat ke zcela

odlišné části hry. Zásadní význam zde hraje peritext, jenž bývá alespoň v určité míře dodáván s texty k překladu a dodává překladateli „in-game“ kontextové informace (Chandler 2005). Kontextem je zde míněna konkrétní situace v dané hře, v níž se překládané texty objevují.

Na závěr této kapitoly se chceme stručně zmínit o překladu titulků v počítačových hrách. Spíše než o konstatování faktu se však v tomto případě jedná o hypotézu, již se pokusíme ověřit v empirické části. Překlad titulků pro neinteraktivní audiovizuální média (filmy, seriály, dokumenty a podobně) je nucen přizpůsobovat se řadě limitujících faktorů, jako jsou například prostorová a časová omezení, a v překladu se tak standardně přistupuje k redukčním postupům kondenzace a vypouštění (Pošta 2011). Právě v tomto bodě se podle našich zkušeností překlad titulků pro počítačové hry liší. Ve hrách lokalizovaných pro český trh jsme se dosud nesetkali s krácením titulků. V empirické části budeme zkoumat, zda se jedná o obecně platný či izolovaný jev, a případně jedná-li se o rys typický pro překlad cizojazyčných titulků ve hrách do češtiny.

V této kapitole jsme věnovali pozornost některým specifickým spojeným s překladem textů v počítačových hrách. Překladatel se na jednu stranu těší velké tvůrčí svobodě a volnosti, na straně druhé však musí dbát řady prostorových omezení, intertextových či kulturních vazeb. Nelineárnost a s ní související fragmentárnost textů může překlad značně komplikovat, obzvláště nemá-li překladatel k dispozici příslušný „in-game“ kontext nebo pokud jsou dostupné kontextové informace nedostačující.

7 Proces lokalizace

V následujících odstavcích ve stručnosti představíme jednotlivé fáze a organizační strukturu lokalizačního procesu. Nejdříve se však zmíníme o dvou odlišných způsobech distribuce, jež mohou mít značný vliv na proces i finální podobu překladu.

První, v současnosti méně využívanou, variantou je odložení distribuce lokalizované verze hry až po vydání hry v původní podobě. Druhou, dnes standardní, variantou je pak simultánní distribuce verze původní a verzí lokalizovaných. Obě varianty mají svá pro a proti. Ve výsledku však obecně vítězí varianta druhá, a to jednoduše z ekonomických důvodů. Pokud je na určitý trh uvedena nejdříve původní verze hry, její prodej snižuje počet potenciálně i reálně prodaných kusů pozdější lokalizované verze. V případě simultánní distribuce (simultaneous shipment či sim-ship) tyto ztráty odpadají a je pravděpodobnější, že se náklady vynaložené na pořízení lokalizace prodejem hry alespoň pokryjí. Velkou nevýhodou této druhé varianty však je, že překladatelé musí pracovat „naslepo“, tedy bez patřičného „in-game“ kontextu.

Texty, obvykle dodávané v uspořádané formě například v tabulkových souborech programu Excel, jsou sice zpravidla doplněny o kontextové informace (v případě dialogů se jedná například o rozlišení jednotlivých postav), nikoli nezbytně se však jedná o informace dostačující (navážeme-li na příklad dialogu, nemusí být v kontextových informacích uvedeno pohlaví mluvčího/recipienta). Bez přístupu k samotné hře nebo dalším informacím tak může překladatel narazit na neřešitelný problém, popřípadě vytvořit chybný či nevhodný překlad. Dalším potenciálním problémem, který vyvstává při využití simultánní distribuce, je možná nejistota finální podoby překládaných textů. Lokalizační proces se může částečně krýt se samotným procesem vývoje hry. Pokud tedy není lokalizována finální verze, hrozí, že se některé již lokalizované nejazykové prvky či přeložené texty mohou změnit (je pak nezbytné zajistit, aby byly veškeré takovéto změny nahlášeny a mohlo tak dojít k úpravě patřičných pasáží v již lokalizovaných verzích (Chandler 2005; O'Hagan 2005).

Lokalizační procesy mohou zajišťovat různé subjekty. Je-li vydavatelem hry velká společnost, může mít vlastní lokalizační oddělení. Toto uspořádání je výhodné zvláště z hlediska komunikace mezi lokalizačním a vývojářským týmem, popřípadě dalšími relevantními odděleními. Pokud vydavatel vlastní lokalizační oddělení či tým nemá, pověřuje celým procesem vybraného poskytovatele lokalizací (v České republice by se

například jednalo o překladatelskou agenturu Presto či společnost SoftLoc). Třetí možností je pak zajišťování lokalizací ze strany licencovaného distributora (nemá-li vydavatel hry zastoupení v příslušné zemi). Jedním z takovýchto distributorů je v České republice společnost TOP CD, která prostřednictvím vlastního lokalizačního týmu lokalizuje a vydává zahraniční hry mimo jiné německého vydavatelství DTP Entertainment (například adventura Gray Matter či fantasy RPG Drakensang 2: Řeka času).

O organizaci celého procesu se stará stanovený vedoucí pracovník (localization manager). Tato pozice zpravidla představuje styčný bod mezi lokalizačním týmem a vydavatelem (nebo ostatními odděleními, je-li lokalizační tým interní součástí vydavatelské společnosti). Kromě komunikace má však také na starosti zadávání úkolů, rozdělování textů mezi překladatele, kontrolu jednotlivých procesů a dodržování stanovených termínů (Chandler 2005).

Logicky prvním krokem celého procesu je rozhodnutí, zda bude daná videohra vůbec lokalizována. Vydavatel počítačové hry o její lokalizaci rozhoduje na základě odhadu množství prodaných kusů lokalizované verze. Je-li odhadovaná prodejnost vysoká a náklady na lokalizaci se prodejem lokalizované verze alespoň vyrovnají, je pravděpodobné, že videohra bude lokalizována. V opačném případě pravděpodobnost vzniku lokalizované verze klesá. Rovněž pokud se lokalizovaná videohra v dané zemi nebo regionu neprodává podle předpokladů a zisky nedosáhnou požadované výše, klesá vůle vydavatelů investovat do dalších příslušných lokalizací. Jako příklad slouží počítačová hra Dragon Age: Origins, které se dostalo české lokalizace (v češtině zní její název Dragon Age: Prameny). Její pokračování s názvem Dragon Age II však již lokalizováno nebylo, pravděpodobně proto, že se i přes poměrně značný úspěch jejího předchůdce Dragon Age: Prameny u českých hráčů lokalizace nevyplatila (Tvrdý 2011).

Následuje výběr jazyků, do nichž bude lokalizace pořízena. Videohry původně v anglickém jazyce se již tradičně překládají do francouzštiny, italštiny, němčiny a španělštiny, čtyř jazyků, které se souhrnně označují jako FIGS podle počátečních písmen jejich anglických názvů (French, Italian, German, Spanish). V posledních letech se čím dál tím více titulů překládá také do dalších jazyků, například do portugalštiny, ruštiny, případně japonštiny a čínštiny. Vedle angličtiny vzniká nejvíce videoher, a to především her konzolových, v japonštině, odkud jsou pak překládány do již zmíněných jazyků. Při lokalizaci původně japonských videoher slouží k překladu často jako pilotní jazyk angličtina (Petrů 2011). O'Haganová (O'Hagan 2005) však upozorňuje na nebezpečí

spojené s touto skutečností. Uvádí příklad, kdy při překladu repliky jedné z postav ve hře Final Fantasy X do angličtiny došlo ke ztrátě jejího exotického nádechu (místo rezervovaného „Děkuji“ v lokalizované verzi nacházíme „Miluji tě“). Při překladu do dalších evropských jazyků pak dochází, třebaže nevědomky, ke stejné ztrátě, respektive negativnímu posunu. Proti možné námitce, že toto řešení je vzhledem k požadavku identického herního zážitku přijatelné, stojí argument, že japonská RPG si získala oblibu mimo zemi svého původu právě díky svému exotickému nádechu. Při lokalizaci těchto her je tedy v překladu nezbytné udržet v rovnováze s přirozeností lokalizované verze pro cílovou kulturu rovněž exotické prvky. Úsilí o dosažení této rovnováhy pak může být použitím pilotního jazyka, vzhledem k pravděpodobným ztrátám již při převodu do tohoto jazyka, až znemožněno. V termínech české teorie se tedy jedná o míru překladovosti a setkáváme se zde s problémem hybridity textu, kde je očekávána exotizace – reprezentace cizí kultury, ale zároveň pochopení a iluzionistické vtažení hráče – příjemce do hry (Levý 1998).

Před započítáním lokalizace je dále nutné rozhodnout, v jakém rozsahu bude hra lokalizována. V případě kompletní lokalizace dochází k lokalizaci všech součástí hry. Ponecháme-li nyní stranou úpravy obsahu a technických prvků, jedná se konkrétně o překlad veškerého textu v doprovodných dokumentech i samotné hře včetně všech položek v nabídkách, veškerých popisků a mluveného slova. Namluvené pasáže jsou v této variantě profesionálně předabovány do cílového jazyka. Pokud vydavatel usoudí, že se kompletní lokalizace pro daný trh nevyplatí, může snížit náklady tím, že místo dabingu nechá hru opatřit pouze titulky. Nejnižším stupněm lokalizace je pak překlad pouze doprovodných materiálů, jako je například manuál (v angličtině se tento typ lokalizace nazývá „box and docs“) (Chandler 2005)¹².

Samotnému procesu lokalizace pak předchází vývoj hry. Již v jeho průběhu by měla být následná lokalizace zohledněna (například již zmiňovaná internacionalizace zahrnuje řadu opatření, která lokalizaci usnadňují či přímo umožňují). Kromě celkové přípravy hry pro uvedení na trzích v ostatních zemích mohou být ve fázi vývoje hry shromažďovány a uspořádávány texty určené k překladu. Shromážděné texty jsou pak buď po částech, nebo v kompletní podobě předány překladatelům. Texty jsou v ideálním

¹² Překlad manuálu bychom v českém prostředí mohli označit za nutné lokalizační minimum, neboť všechny počítačové hry vydané v České republice musí být ze zákona doprovázeny manuálem v českém jazyce (AHP 2009-2010a).

případě vyňaty ze souborů, v nichž jsou uloženy, a uspořádány například v excelových tabulkách (Chandler 2005). Jindy musí lokalizační tým nebo samotný překladatel texty ze souborů nejdříve vyjmout, popřípadě texty překládat přímo v souborech (při tomto postupu však existuje riziko, že překladatel zasáhne nežádoucím způsobem i do zdrojového kódu a naruší tak jeho funkčnost). Jsou-li texty ze souborů již vyňaty, bývají doprovázeny doplňujícími, byť někdy nedostatečnými peritextovými informacemi ohledně „in-game“ kontextu, jejichž účelem je umožnit překladateli jejich náležitý převod do cílového jazyka (Chandler 2005). Při přípravě nové hry pro simultánní distribuci původních a lokalizovaných verzí je obvykle hra stále ve fázi vývoje a překladatel se proto nemůže obeznámit s kontextem přímo (tedy hraním samotné hry s danými texty). Bez zmíněných kontextových informací by tak byl překladatel nucen pracovat zcela „naslepo“.

Texty určené k překladu, ať již ponechány v původních souborech, nebo vyňaty a uspořádány v jiné formě, jsou dodávány spolu s doplňujícími informacemi o hře, případně programy potřebnými k otevření či editaci poskytnutých souborů. Dohromady tyto materiály tvoří lokalizační kit (localization kit) (Chandler 2005; Špindler 2008).

Po obdržení materiálů k lokalizaci jsou texty rozděleny mezi překladatele (pokud se na práci podílí více překladatelů). Při překladu tak v těchto případech jednotliví překladatelé nepracují na celku, ale pouze na jeho fragmentech, podobně jako u týmových překladů obecně. Tento způsob práce vyžaduje důkladnou kontrolu jednotnosti překladových variant (je nezbytné, aby například název určitého předmětu byl vždy překládán stejně nejen ve hře, ale i v manuálu či jiných doprovodných materiálech). Zajistit konzistentní překlad jednotlivých výrazů pomáhají glosáře, které může mít lokalizační tým k dispozici, a rovněž korektury, kterými přeložené texty prochází. Kromě kontroly překladových variant slouží korektury ke stejnému účelu, jako u jakýchkoli jiných textů. Nicméně i korektoři mohou být stejně jako překladatelé ve své práci omezeni, nemají-li k dispozici hotovou hru. Některé chyby se tak projeví až v testovací fázi po integraci přeložených textů do hry (Petrů 2011).

Pokud byla zvolena kompletní lokalizace, tedy včetně dabingu (předmětem dabingu mohou být dialogy, promluvy vypravěče či například komentáře postav, které se ozývají v průběhu hry), je nutné po vypracování překladu zajistit nadabování jednotlivých postav či hlasů. Aby bylo možné vybrat správné dabéry, bývají tyto texty peritextově v poznámkách doplněny o určité charakterizující informace. Mimo jiné se může jednat o popis charakteru osoby, hlasu, přízvuku a podobně (Chandler 2005). Vzhledem k vyšší

finanční i časové náročnosti takového druhu lokalizace se nesetkáme s mnoha hrami skutečně plně lokalizovanými do češtiny. Český dabing lze najít zvláště u her určených pro menší děti, kterým by lokalizovaná verze pouze s titulky hraní znepríjemňovala, ne-li přímo znemožňovala (jedná se například o hru *Auta 2*, vytvořenou podle stejnojmenného animovaného filmu pro věkovou kategorii od 7 let).

Když je překlad textů alespoň z části hotov, je podle Chandlerové (Chandler 2005) třeba přeložené texty zkušebně integrovat do testovací kopie hry. Případné problémy, jako je například chybné zobrazení písmen s diakritikou, jsou následně nahlášeny k opravě. Tyto opravy může mít na starosti původní vývojářský tým, je-li hra stále ve vývoji, nebo programátoři, které má k dispozici zajišťovatel lokalizace. Poté, co jsou všechny přeložené texty integrovány do hotové hry, přichází na řadu další kolo testování, jehož cílem je zjistit pokud možno všechny technické i jazykové nedostatky a problémy. Samotné zjištění a nahlášení závad však ještě neznamená, že budou opraveny. Na vině může být špatná komunikace, nevěle investovat čas a finanční prostředky do nápravy některých méně závažných nedostatků nebo také časová tíseň, zvláště pak, je-li naplánována simultánní distribuce různých verzí hry, jak uvádí Chandlerová (Chandler 2005).

Konečnou fází je fyzická výroba lokalizované verze hry, nebo jinými slovy výroba nosičů s hrou a doprovodnými materiály v tištěné nebo elektronické podobě (v současnosti se jedná o disky DVD). Nosiče mohou obsahovat jedinou verzi hry, často má však hráč na stejném nosiči (popřípadě nosičích) k dispozici více lokalizovaných verzí, z nichž si může vybrat. Před prodejem pak ještě zbývá zkompletovat všechny fyzické součásti hry, tedy nosiče, obal a přibalené tištěné dokumenty (popřípadě bonusové předměty či dokumenty například ve sběratelských edicích). Tuto fázi již zabezpečuje vydavatel hry, případně její licencovaný distributor (Chandler 2005). Zde je však nutno podotknout, že v posledních letech se výrazně prosazuje digitální způsob distribuce, kdy si hráči zakoupenou hru stahují z internetu (například platforma Steam společnosti Valve). Odpadá tak potřeba vyrábět zmiňované nosiče, ale také obaly, manuály a další doprovodné materiály, jež jsou v tomto případě k dispozici v elektronické podobě.

Probíhá-li lokalizace až po uvedení původní verze na trh, nemusí se na ni vztahovat omezení spojená se simultánní distribucí, což v mnoha ohledech usnadňuje práci a umožňuje dosáhnout vyšší kvality konečného produktu. Nejpodstatnějším rozdílem je skutečnost, že lokalizační tým či překladatel pracuje s hotovou hrou, nebo jinými slovy stabilním zdrojem (je-li hra během lokalizace stále ve vývoji, je zdroj nestabilní, neboť

může neustále procházet změnami a úpravami). Díky tomu odpadá například riziko pozměňování, ubírání či přibývání textů. Pokud byla hra patřičně připravena na lokalizaci, pak vzhledem k tomu, že se jedná o finální verzi, je pravděpodobné, že se při integraci přeložených textů a jiných lokalizovaných prvků, jakož i v testovací fázi vyskytne daleko méně problémů (Chandler 2005). Avšak nejdůležitější je, že překladatelé mohou hru využít ke kontextualizaci. Jinak řečeno, mohou si hru zahrát, seznámit se s herním světem, příběhem, postavami a dalšími prvky a texty tak zasadit do správného „in-game“ kontextu. Odpadá tím jedno z největších úskalí překladu videoher, což překladatelům umožňuje snáze se vyvarovat nepochopení a chybných či nevhodných překladů. Zde je potřeba poznamenat, že k finální verzi mohou být později vydávány rozsáhlá rozšíření známá také jako datadisky, opravy a modifikace – označované jako patche – a v poslední době rovněž populární balíčky rozšiřujícího obsahu známé pod zkratkou DLC – downloadable content. Kromě datadisků pak obzvláště balíčky DLC obvykle vyžadují lokalizaci, neboť mohou obsahovat zcela nové předměty, postavy, úrovně či příběhy. Může se však stát, že lokalizace těchto obsahových dodatků nebude provedena, například kvůli nižší prodejnosti videohry. S tímto problémem se setkala hra *Dragon Age: Prameny*. Společnost Electronic Arts rozhodla, že DLC pro tuto hru nebudou pro Českou republiku lokalizována. O „fanouškovský“ překlad textů i celkovou lokalizaci se pak za podpory české pobočky EA postaral Marek Tvrď se svým týmem dobrovolných spolupracovníků (Tvrď 2011)¹³. Lze říci, že společnost EA využila nový lokalizační model zvaný crowdsourcing popsany O'Haganovou (O'Hagan 2009) na příkladu lokalizace sociální sítě Facebook. Crowdsourcing využívá dobrovolné překladatele, v popisovaném příkladu uživatele Facebooku, místo profesionálních lokalizačních agentur nebo týmů. Zároveň se však nejedná o čistě amatérský překlad, protože se na něm mohli podílet i profesionální překladatelé.

Lokalizace je značně složitý a náročný proces, který v ideálním případě začíná již při vývoji videohry. Často se na tomto procesu podílí velké množství zpracovatelů, výjimkou však nejsou ani překlady, obzvláště amatérské¹⁴, jejichž autorem je jediný

¹³ Nejde o jev výjimečný: totéž se děje při importu hraných filmů distribuovaných na DVD, kde je doprovodné DVD o vzniku filmu pouze v původním znění.

¹⁴ Přejímáme Švelchovu charakteristiku amatérského překladu. Tvůrce amatérského překladu se překladem neživí, překlad vzniká „bez zadání vlastníkem autorských práv a bez jeho podpory“ a je „šířen bez jeho souhlasu“. Tvůrci amatérských překladů překládají čistě ze zájmu bez nároku na honorář. (Švelch 2011: 18-19).

překladatel a případně programátor v jedné osobě. Technické problémy spojené s amatérským překladem videoher popisuje kromě Petrů (2011) také Muñoz Sánchez (2009) ve svém článku o procesu romhackingu, který stručně řečeno obnáší „nabourání se“ do uživatelům běžně nepřístupných dat určité hry a jejich modifikaci za účelem vyextrahování původních textů a jejich nahrazení překladem.

8 Lokalizace počítačových her v České republice

V předchozí kapitole jsme se obecně popsali lokalizační proces a jeho jednotlivé fáze. Lokalizační praxe v České republice však nejdříve prošla specifickým vývojem, než dospěla do této podoby. Právě tento vývoj zde chceme nastínit. Čerpat budeme z práce Jiřího Petru (2011), který se tímto tématem podrobně zaobíral a informace získával mimo jiné přímo od překladatelů, kteří byli tohoto vývoje součástí.

Jak jsme již uvedli, zda bude lokalizace pro určitý trh pořízena, závisí na odhadované prodejnosti lokalizovaného titulu. Česká republika se zhruba deseti miliony mluvčími, z nichž měla a má o videohry zájem pouze určitá část, zůstávala po dlouhou dobu mimo zájem herních vydavatelství. Oficiální lokalizace¹⁵ se tak českému trhu až donedávna víceméně vyhýbaly. Petru (2011: 25) upozorňuje na dvě specifické skutečnosti, které však na druhou stranu umožnily rozvoj amatérských překladů. První je poměrně vysoká technická zdatnost uživatelů v České republice (do roku 2000 již internet používalo 9,7 procent Čechů – třetí největší podíl obyvatelstva v postkomunistických zemích) a šíření překladů do češtiny i na Slovensko, jež se svými 5 miliony obyvateli znatelně rozšiřovalo řady fanoušků.

Před rokem 1990, kdy v Československu neexistoval oficiální (legální) trh s videohrami, se hry mezi hráči šířily v pirátských kopiích. Tato praxe nelegální distribuce videoher přetrvala až do konce 90. let, kdy se teprve začal budovat legální herní trh (Petru 2011). Jediným způsobem, jak si videohry, dostupné pouze v angličtině, zahrát v češtině byly amatérské překlady. Jejich šíření však bylo omezeno absencí vhodného distribučního kanálu, kterým se později stal internet. Prvním překladem, který se před uvedením internetu rozšířil po celé České republice a nebyl omezen na určitou oblast, byla čeština pro taktickou počítačovou hru UFO: Enemy Unknown (Petru 2011).

V 90. letech nebyly překlady od samotných her oddělovány (například v podobě patchů, které přeložené české texty integrují do hry) a byly tak šířeny jako součásti nelegálních kopií. Tato praxe se změnila po zavedení internetu jednak z právních a jednak z technických důvodů. Poskytováním nelegálních kopií počítačových her by se provozovatelé internetových stránek vystavovali riziku, že se dostanou do střetu se zákonem. Co se týče technické stránky, důvody byly omezená kapacita dat pro

¹⁵ Pojem zde používáme jako opak překladu amatérského ve smyslu definovaném v práci Kateřiny Ešnerové (2012).

jednotlivé internetové stránky a nízká rychlost modemového připojení. Sdílené soubory tak musely být co nejmenší. České překlady se tak šířily jako již zmiňované patche, které si hráči stáhli zvláště a následně si jimi upravili příslušnou počítačovou hru (Petrů 2011). Mezi velkým množstvím vznikajících internetových stránek se postupně profilovaly stránky shromažďující amatérské překlady. Petrů (2011) uvádí jako příklad mimo jiné stránky Radka Zelycze, jež fungují dodnes na adrese www.cestiny.cz. Ustanovení takovýchto komunitních stránek mělo velký význam nejen pro uživatele překladů, ale i pro překladatele samotné. Obvykle byl totiž zapotřebí programátor, který by překladateli texty ze hry zpřístupnil a případně také zajistil nástroje umožňující provádět potřebné úpravy.

Koncem 90. let, kdy internet byl již sice k dispozici, ale stále nebyl široce využíván, začaly herní časopisy připojovat ke svým výtiskům CD disky obsahující například demoverze nových her nebo patche a další obsah, amatérské překlady nevyjímaje. Později časopisy začaly připojovat i disky s plnými verzemi starších počítačových her (tzv. covermounting). V červnu roku 1999 pak časopis LEVEL vydal velice populární postapokalyptické RPG Fallout v českém překladu. Význam tohoto překladu spočíval jednak v do té doby nevídaném rozsahu přeložených textů (zhruba 1200 normostran) a jednak ve skutečnosti, že se jednalo o první překlad, který byl oficiálně vydán i se samotnou hrou. Amatérský překlad začal zažívat zlatý věk (hned následující rok vznikly překlady pro 90 her, přičemž překladů za celé předchozí období bylo pořízeno 117) a spolu s ním se začaly ustanovovat překladatelské týmy (Petrů 2011: 30-31).

Petrů (2011) v této souvislosti zmiňuje další rozsáhlé překlady, například RPG her Baldur's Gate či Planescape Torment, na nichž se podílelo 30 – 60 překladatelů, korektorů, testerů a programátorů. Tyto příklady opět dokazují, že hráči a fanoušci jsou schopni se organizovat a spolupracovat na rozsáhlých projektech, jak jsme ukázali již výše.

V roce 2001 pak začali překladatelé z řad fanoušků spolupracovat s vydavatelstvími, z nichž první bylo české studio Bohemia Interactive. Jako podmínku této spolupráce si překladatelé kladli zpřístupnění překladů zdarma na internetu. Herní časopisy přestaly české překlady přikládat jako pouhý bonusový obsah a začaly je využívat i jako marketingový nástroj. Překladatelé pak v návaznosti začali požadovat kompenzace, jež byly zprvu vypláceny v podobě originálních her nebo předplatných příslušného časopisu. Postupem času však časopisy začaly překladatelům vyplácet finanční odměny. Petrů (2011) tyto aktivity nazývá poloprofesionálními překlady (semi-professional translations), protože byly i nadále vypracovávány skupinami fanoušků. Organizace

i způsob práce těchto skupin zůstávala stejná jako dříve a odměny za pořízené překlady byly považovány spíše za příjemný bonus. Hotové překlady byly navíc s určitou prodlevou zveřejňovány na internetu a byly tak dostupné zdarma ke stažení.

V roce 2001 navázal Milan Czarnowski, který v devadesátých letech působil jako amatérský překladatel, spolupráci s polským vydavatelstvím CD Projekt, jež ho najalo jako lokalizačního manažera. Czarnowski sestavil skupinu ze známých z herní překladatelské komunity a vytvořil tak první český lokalizační tým. První hry v překladu tohoto týmu (Heroes of Might and Magic IV) se prodalo přes 6000 kopií (Czarnowski 2003), což i dnes představuje velký úspěch, a překlady počítačových her pak začaly pořizovat i další společnosti. Ve většině případů tyto oficiální překlady vypracovávali původně amatérští překladatelé bez formálního překladatelského vzdělání (Petrů 2011: 8).

Profesionalizace překladů počítačových her s sebou přinesla několik významných změn. Překlady byly k dispozici s mnohem menší prodlevou od vydání hry než dříve, přestaly být uvolňovány na internet k bezplatnému stažení a konečně rozšíření a zavedení oficiálních lokalizací postupně vedlo k úbytku amatérských překladů. V posledních letech fanoušci produkují zhruba 40 překladů ročně a stále jsou schopni se podílet na rozsáhlých neoficiálních projektech, jako byl například překlad RPG hry The Elder Scrolls IV: Oblivion v rozsahu 3200 normostran v letech 2006 – 2007 (Petrů 2011: 38-39).

Hráči a fanoušci se tedy na překladech počítačových her aktivně podílejí i nadále. Mnoho původně amatérských překladatelů, kteří se na tomto úsilí dříve podíleli, spolupracuje nyní s profesionálními poskytovateli lokalizací, jak uvádí Zelycz (2002). Situace v České republice má tedy dva výrazné rysy. Jedním z nich je koexistence profesionálních lokalizačních týmů a aktivní komunity překladatelů z řad fanoušků, druhým pak rekrutování amatérských překladatelů na pozice překladatelů profesionálních. Můžeme tedy bezpečně říci, že amatérské překlady a překladatelé vždy měli a mají v herním průmyslu v České republice významné místo.

Výše jsme uvedli, že lokalizace mohou zajišťovat interní lokalizační týmy vývojářských studií nebo vydavatelství, případně může být lokalizace zadána externímu zpracovateli. Vzhledem k neochotě sdílet informace, s níž jsme se setkali u českých herních vydavatelství, se zde omezíme pouze na stručné představení hlavních poskytovatelů lokalizací v České republice.

Předními vydavatelstvími, která uvádí na český trh oficiální lokalizované verze počítačových her, jsou společnosti Comgad (dříve CD Projekt), Playman (nedávno

oceněná za českou lokalizaci hry Assassin's Creed 3), Hypermax, TopCD a pobočka významného mezinárodního vydavatelství Electronic Arts Czech. Společnost TopCD byla jako jediná ochotna sdělit alespoň to, že provozuje vlastní interní lokalizační tým. U prvních tří jmenovaných vydavatelství se nám bohužel systém pořizování lokalizací nepodařilo zjistit. Mezinárodní vydavatelská společnost Electronic Arts podle Tvrdého (2011) zadává obvykle překlad her externím agenturám a následné testování hry s překladem probíhá v lokalizačním centru společnosti v Madridu. Zároveň však využívá služeb fanoušků, mimo jiné v případě DLC pro hru Dragon Age: Prameny a navazující hry Dragon Age 2, jejichž překlad zajistil Marek Tvrdý s týmem dobrovolných překladatelů za blíže nespecifikované podpory společnosti EA Czech (Tvrdý: 2011).

Profesionálními externími poskytovateli lokalizací jsou v České republice například přední překladatelské agentury Aspena a Presto. Podle vypracovaných lokalizací (The Sims, Crysis) uvedených na stránkách agentury Presto, je právě tato společnost jedním z externích spolupracovníků vydavatelství Electronic Arts. Přímou lokalizaci počítačových her se zaměřuje společnost SoftLoc, která vypracovala mimo jiné lokalizaci hry Bioshock, již se budeme zabývat v analýze herních titulů.

9 Počítačové hry a jazyk hráčů

9.1 Materiál a metody výzkumu

Naše analýza je zaměřena na jazykovou stránku, přičemž cílem bude vyhledat ve vyjadřování „běžných“ hráčů a hráčů „profesionálních“ (tedy recenzentů počítačových her) specifické lexikální rysy pronikající do jazyka hráčů vlivem počítačových her.

Vliv počítačových her na jazykový projev hráčů zkoumáme na článcích z herního časopisu Score a diskuzích hráčů na internetových fórech. Časopis Score jsme zvolili coby nejčtenější tištěné periodikum o počítačových hrách v České republice¹⁶. Další texty byly shromážděny z internetových fór. Při výběru textů pro analýzu jsme použili v obou případech metodu náhodného výběru. V prvním případě jsme vybrali recenze na počítačové hry Rage v rozsahu zhruba¹⁷ 8 normostran a Heroes of Might and Magic VI (dále jen HOMAM VI) v rozsahu zhruba 10 normostran. Při výběru diskuzních vláken jsme do vyhledávače postupně zadali klíčová slova „ceska fansite“, „magazin o pocitacovych hrach“ a „herni web“. Následně jsme vždy vybrali první vyhledaný odkaz a na příslušných stránkách jsme vyhledali fórum. Na fóru jsme postupovali tak, že vždy bylo zvoleno první téma a v daném tématu první diskuzní vlákno. V případě, že téma nebo vlákno neobsahovalo příspěvky návštěvníků stránek, bylo zvoleno další v pořadí. Tímto způsobem jsme shromáždili příspěvky z pěti vláken v celkovém rozsahu 29 normostran.

Diskuzní vlákna jsme uložili na disk ve formě PDF souborů. Každé jednotlivé stránce individuálních vláken odpovídá jeden PDF soubor. Pro vlákna použijeme označení D1-D5. V případě potřeby budeme odkazovat na konkrétní část vlákna (individuálnímu souboru) a případně stránku v tomto souboru (například D1-1: 1).

Vliv počítačových her na jazyk hráčů budeme zkoumat rovněž pomocí dotazníku vypracovaného a zveřejněného prostřednictvím služby Google Disk. Dotazník jsme uveřejnili na stránkách několika herních serverů a časopisů, mimo jiné časopisů Score a Level a serveru Doupě, v rámci sociální sítě Facebook. Dotazník sestával z osmi hlavních otázek, z čehož šest otázek mohli respondenti doplnit o vlastní komentář či upřesnění, a tři otázek pro zjištění věku a pohlaví respondentů a frekvence hraní počítačových her. Otázky

¹⁶ Score je nejdéle vycházející časopis po počítačových hrách v České republice a v roce 2011 byl rovněž nejprodávanější (Jonáš 2011).

¹⁷ Vzhledem k tomu, že máme k dispozici pouze tištěnou verzi časopisu, byli jsme nuceni rozsah článků vypočítat přibližně - spočítali jsme počet slov a výsledek vydělili 250.

byly zvoleny tak, abychom zjistili, jak vliv her vnímají samotní hráči. Dvě z otázek přímo navazují na předcházející analýzu recenzí a diskuzních vláken, jejich předmětem byly vybrané specifické výrazy v těchto textech nalezené.

9.2 Vliv počítačových her na jazyk hráčů

Jedním z nejvýraznějších rysů hráčské subkultury je jazykový projev, jenž často obsahuje celou řadu výrazů, které by mohly být pro nezasvěceného čtenáře či posluchače nesrozumitelné. Tyto výrazy mohou označovat prvky určitého herního světa, herní mechanismy či skutečnosti technického rázu. Pro jazyk hráčů je zároveň charakteristické přejímání cizích slov a jejich adaptování za využití české morfologie. Na tato specifika upozornila již Hoffmanová (1998), která kromě charakteristických rysů na lexikální úrovni věnovala pozornost stylu:

Jako v celém počítačovém světě, můžeme i zde sledovat kombinaci technické vyspělosti (reflektované především v přejímání anglické terminologie) s hravostí a neformálností, s kreativitou (i jazykovou), která zřejmě umožňuje čelit hrozící uniformitě a neosobnosti komputerované společnosti. (Hoffmanová 1998: 100)

Zmiňované rysy - hravost, neformálnost a jazyková kreativita jsou v člancích o počítačových hrách skutečně přítomny. Alespoň hovoříme-li o úmyslně stylizovaných člancích určených samotným hráčům, jako jsou například recenze nových her. Původ těchto rysů však na rozdíl od Hoffmanové vidíme v základní a hlavní funkci naprosté většiny počítačových her - funkci zábavní. Hráči očekávají od her (zábavního softwaru) zábavu a články o hrách pojednávající to reflektují.

Kromě Hoffmannové se diskurzu hráčů počítačových her věnuje rovněž Volná (2004), která nabízí jeho obsáhlou charakteristiku. Obě autorky se shodují v tvrzení, že diskurz hráčů charakteristický přítomností humoru, ironií a sebeironií, snahou o ozvláštnění (mimo jiné využíváním knižních výrazů, deminutiv a slovních hříček), expresivitou a intertextovostí.

Hoffmanová (1998: 100) i Volná (2004: 35) se zmiňují o jedné důležité skutečnosti, jíž je provázanost světa počítačových her se světem fantasy a sci-fi literatury a filmů. Tato provázanost pak v mnoha případech činí obtížnými snahy rozlišit původ prvků jazykového projevu hráčů. Autor záměrně stylizující svůj text na určité herní téma tak může čerpat

jazykové prostředky a postupy například z četby fantasy literatury místo z herních textů. V takovém případě se podle našeho názoru dá případně mluvit o druhotném vlivu počítačových her, kdy tyto představují především tematický rámec, který pak může motivovat autora k výběru určitých jazykových prostředků, nemusí však představovat zdroj těchto prostředků.

Hoffmanová (1998: 100, 103) dále uvádí, že diskurz hráčů je charakterizován „polohou boje, válečnictví a násilí“, s níž jsou spojeny formulace zaměřené na násilí či brutální obrazy, ale zároveň poznamenává, že tyto formulace jsou většinou míněny hyperbolicky a ironicky. Vysoce stylizované vyjadřování odpovídá skutečnosti, že se hráči pohybují v nereálném, stylizovaném světě. Hoffmannová (1998: 101, 110) dále zmiňuje exkluzivní povahu jazyka hráčů a v závěru upozorňuje, že specifický diskurz u některých hráčů proniká i mimo tuto zájmovou oblast.

Jsme přesvědčeni, že přímý vliv recepce počítačových her a úzce souvisejících textů (recenze, návody a podobně) se projevuje v největší míře na rovině lexika – tedy nikoli pouze v textech, které jsou určitým způsobem záměrně stylizovány, ale rovněž v jazykových projevech „běžných hráčů“ diskutujících na internetových fórech o tématech spojených s počítačovými hrami. Proto se zde zaměříme právě na tuto rovinu, vysledujeme lexikální prvky úzce související s počítačovými hrami a na analýzu navážeme dotazníkem, kterým budeme zjišťovat, jak vliv počítačových her a recenzí vnímají samotní hráči.

9.2.1 Analýza recenzí a diskuzních vláken

9.2.1.1 Recenze her Rage a Hero of Might and Magic VI

Analyzované recenze mají psanou formu a byly vydány v nejprodávanějším tištěném periodiku o počítačových hrách. Jejich tématem jsou dvě konkrétní hry, které recenzent („profesionální hráč“) představuje a hodnotí. Zamýšlenými příjemci jsou čtenáři („běžní hráči“), kteří mají zájem o informace o dané hře, případně o dění ve světě počítačových her. Autor tedy může předpokládat, že se čtenáři orientují v herním světě a herních výrazech (samozřejmě není vyloučeno, aby recenze představovala první kontakt čtenáře s touto oblastí). Lze předpokládat, že autorovi je čtenáři přisuzována určitá autorita v dané oblasti a s ní také jistá míra dominance co se týče příslušných znalostí. Díky této dominantní pozici je pak možné, aby čtenáři prezentované informace a hodnocení považovali za důvěryhodné. Přisouzení dominantní pozice se může zároveň projevit ve

vnímání použitých jazykových prostředků (zde lexikálních) a podporovat tak jejich pronikání do jazyka běžných hráčů.

V obou analyzovaných článcích nacházíme zastoupeny výpůjčky technické povahy (*engine*, *harddisk*, *betatesting*), předpokládající určitou míru znalosti počítačové terminologie. Například uvedený *engine* označuje systém, v němž je hra vytvořena, *betatesting* pak fázi vývoje počítačové hry, kdy se zjišťují a opravují případné nedostatky a chyby. V recenzi na hru HOMAM VI lze pak nalézt počeštěné výpůjčky jako *featura* (z anglického *feature* ve významu prvek) a *cutscény* (z anglického *cutscenes* ve významu neinteraktivních animovaných sekvencí, zpravidla posouvajících příběh). Technického rázu je rovněž termín *textura*, označující prvek, který utváří vzhled objektů ve hře (například vzhled cihlové zdi). V textu se pak s tímto výrazem setkáváme dokonce v podobě *deminutiva*:

Pokud k Rage přistoupíte s rozumným očekáváním, budete se kochat báječnými vizuály a nehledat každou rozbitou *texturku* [...] (Zvelebil 2011, 57)

Herní „termíny“ jsou zastoupeny slovtvornými kalky *hratelnost* a *znovuhratelnost* (z anglického *playability* a *replayability*). Výraz *hratelnost* označuje zábavnost počítačové hry a tedy její schopnost motivovat hráče k hraní. *Znovuhratelnost* pak označuje schopnost hry motivovat hráče k opětovnému hraní či míru zábavnosti při opětovném hraní. Nutno podotknout, že v analyzovaném textu se *hratelnost* vyskytuje v lehce odlišném významu a pravděpodobně má označovat herní dobu (tedy čas potřebný k dohrání hry nebo čas, po který dokáže hra zabavit):

Přitom soubojů je snad ještě více než ve starších dílech, což na nás působí jako umělé *natahování hratelnosti*. (Vrobel 2011: 52)

Velice výrazně jsou zastoupeny výpůjčky úzce související přímo s počítačovými hrami - s konkrétní hrou, herní sérií či herním žánrem. V mnoha případech jsou přizpůsobeny české morfologii koncovkami gramatických kategorií, přičemž je zajímavé sledovat přiřazování gramatického rodu. V recenzi na FPS hru Rage, v níž má hráč k dispozici arzenál rozličných palných zbraní, autor například čtenáře informuje:

Mezi zbraněmi totiž najdete pistoli a útočnou pušku, *sniperku*, raketomet, dva druhy *shotgunů* [...] (Zvelebil 2011, 55)

Slovu *shotgun* (brokovnice, kulovnice) je přisouzen mužský rod, zatímco *sniperka* (ostřelovací puška – sniper rifle) má rod ženský, možná proto, že rodu ženského je rovněž slovo puška označující tento typ zbraně. Mezi zbraněmi se pak také objevuje zkratka srozumitelná pouze za předpokladu, že je čtenář obeznámen se staršími hrami vývojářského studia, které vytvořilo i recenzovanou hru:

[...] pár futuristických kousků v podobě Authority Machine Gun a Authority Pulse Cannon, využívající *BFG* munici (modří už vědí), což je nejsilnější zbraň ve hře. (Zvelebil 2011, 55)

Zkratka *BFG* (Big Fucking Gun) zde označuje ničivou zbraň, která se poprvé objevila v počítačové hře Doom v roce 1993.

Specifické výrazy označující obecnější herní mechanismy pak zastupuje anglicismus *quest* (úkol) a z něj odvozené slovesné jméno *questování* (plnění úkolů). Podobně původ *craftění* (vyrábění herních předmětů) lze nalézt v anglickém slovesu *craft*. Přejato je i kompozitum *questgiver* (postava zadávající hráči úkoly). Namísto léčivých schopností má hráč k dispozici *healovací schopnosti*, slovní spojení s počestným anglicismem v rovině lexikálně-morfologické.

Zvláštní zmínku si zaslouží sémantické kalky *ultimátní* a *tankovat*:

- přítomnost *ultimátních* zabijáků (Vrobel 2011, 52)
- Příběh nás samozřejmě nijak *netankoval*, ale ruku na srdce, ten nás netrápil na sérii HoMaM nikdy [...] (Vrobel 2011, 51)

Adjektivum *ultimátní* vzniklo převzetím a přizpůsobením anglického *ultimate* ve smyslu „nejlepší“ nebo „nejdokonalejší“. *Ultimátním zabijákem* pak může být hráčská i nehráčská postava, která je ve hře nejsilnější či nejnebezpečnější.

Sloveso *tankovat* je odvozeno od anglického herního termínu „to tank someone/something“, jenž označuje činnost, kdy hráč (pojmenovaný pro svou roli jako *tank*) ve hře více hráčů na sebe upoutává pozornost nepřátel, které jeho spoluhráči pak mohou bezpečně zlikvidovat. Odtud byl pravděpodobně odvozen význam „vzbuzovat zájem“. Čistě českým výrazem spojeným s oblastí počítačových her, jenž je užíván již řadu let, je slovo *pařan* a jeho odvozeniny, o kterých ostatně hovořila již Hoffmanová (1998).

[...] celou českou *pařanskou* obcí zbožňované Heroes. (Vrobel 2011, 48)

Je rovněž možné, že určité počítačové hry napomáhají pronikání také archaismů (*taverna*) či historismů (*gilda*) a knižních výrazů do jazyka hráčů. Musíme však podotknout, že knižní výrazy nacházíme v obou analyzovaných článcích, zatímco výrazy *taverna* a *gilda* pouze v recenzi na fantasy hru HOMAM VI, v níž tato pojmenování označují prvky herního světa. Knižní výrazy tak mohou být autory úmyslně používány pro docílení humorného efektu, jak podotýká také Volná (2004: 36), a spíše než vliv her tak jejich přítomnost může řídit stylizační záměr autorů.

Analýza vybraných článků prokázala, že v písemných jazykových projevech „profesionálních“ hráčů, v tomto případě v recenzích, se na úrovni lexika projevuje velice výrazný vliv počítačových her. Texty jsou nasyceny technickými a herními výrazy přejatými z angličtiny, počeštěnými výpůjčkami a kalky.

9.2.1.2 Diskuze na internetových fórech

Při analýze lexikální stránky příspěvků ve shromážděných diskuzních vláknech budeme pátrat po prvcích, které do jazykových projevů diskutujících hráčů pronikají vlivem počítačových her. Stejně jako při analýze recenzí se zaměříme na lexikální stránku. Příklady zde budeme citovat v neupravené podobě, tedy včetně absence diakritiky, překlepů a podobně.

Analyzované texty mají formu psané neformální komunikace na internetových fórech a soustředí se na téma počítačových her, přičemž každá z diskuzí je dále tematicky specifikována. Diskutující k přispívání motivuje touha sdílet osobní názory (D1 - D3, D5) nebo potřeba získat informace a ochota tyto informace poskytnout (D4). Na rozdíl od analyzovaných recenzí zde nemá žádný účastník komunikace dominantní pozici a diskutující jsou si navzájem rovni.

První tři vlákna pochází z fanouškovských internetových stránek RPG hry Skyrim a příslušné herní série The Elder Scrolls, do níž tato hra náleží. Hra Skyrim a starší hra Oblivion byly přeloženy do českého jazyka. Samotná vybraná vlákna se soustředí na chystanou online hru The Elder Scrolls: Online (dále jen TES: O). Čtvrté vlákno jsme získali z internetových stránek Doupě zaměřených na videohry z různých platform. V sekci fórum jsme náhodným výběrem došli k diskuznímu vláknu, v němž uživatelé

popisují hry, které v minulosti hráli a nemohou nyní najít. V pátém vlákně, získaném ze stránek HerniWeb, se diskutující baví o tom, jakou hru právě hrají.

V diskuzích jsme zaznamenali řadu obecnějších českých výrazů a výpůjček technického rázu v počestěných i nepočestěných podobách (*3D grafika, scrolling, hi-res, toggle, interfacem, featury*), jakož i lexikální prvky blíže související s formální či technickou stránkou počítačových her. Jedním z příkladů je sémantický kalk *beta* vzniklý univerbizací dvouslovného pojmenování „beta verze“ (kalk z anglického *beta version*). Přejatý výraz *screen* byl v diskuzi použit ve dvou odlišných významech, nejdříve jako synonymum k přejatému kompozitu „screenshot“ (*podle screenu* – zde ve významu „obrázek/záběr obrazovky“) a zároveň v dalších příspěvcích pro označení samotné obrazovky (*screen sel rozdelit, na jednom / dvou screenech* – zde se jedná o možnost rozdělit obrazovku na několik částí, což umožňuje hrát více hráčům na jednom počítači). Silně rozkolísané se ukázalo být označení jednoho z obecných formálních prvků, který určuje, z jakého pohledu hráč hraje (při pohledu z první osoby hráč vidí herní svět jakoby vlastníma očima, zatímco při pohledu z třetí osoby vidí celou svou herní postavu nebo se „dívá přes rameno“). V příspěvcích se objevovala spojení výhradně s českým lexikem (*v pohledu první osoby, z pohledu 1. osoby, v 1. osobě, pohle z první osoby, ovládání ze třetí osoby*), spojení kontaminované anglickým prvkem (*z pohledu 3rd osoby*) a spojení citátová (*1st a 3rd person*). Z přejatého spojení „free server“ univerbizací a následnou morfologickou adaptací vznikl český výraz *freečko* (označujícího neoficiální server, na němž lze určitou placenou MMO hru hrát zdarma). Univerbizací ze stejného základu vznikl i výraz *free* se stejným významem, přičemž místo morfologické adaptace zde došlo k transformaci z adjektiva na substantivum (*hrál na free*). Stejnými postupy jako první příklad vznikl z dvouslovného označení „online hra“ (z anglického *online game*) výraz *onlinovka*. Zastoupeny jsou také názvy různých herních žánrů a to v podobě počestěných výpůjček (*adventuru* – jinde rovněž jako deminutivum *adventurku*), zkratk (*RPG*) i původního českého označení (*střílečka*). Použito bylo rovněž české spojení *konzolový původ* s adjektivem odvozeným od zkrácené podoby spojení „herní konzole“. Spojení *Xboxovou verzi* pak obsahuje adjektivum odvozené od názvu herní konzole Xbox 360.

Výrazy označující herní mechanismy a prvky měly ve většině případů povahu počestěných výpůjček (*battlegroundy, questové NPC, ghosty speedrunu, achievmenty, systém dropu*) nebo citátových slov (*pickpocketing, knockback, build, damage, lore, fire mágy*). Výpůjčka *level* byla podobně jako výše zmíněný výraz *screen* použita ve dvou

různých významech - jednak jako označení pro jednu z časově nebo prostorově vymezených částí hry a jednak pro označení stupně vývoje hráčovy postavy¹⁸. Setkali jsme se s počeštěnými přejatými slovesy (*respawnovali NPC, kilneš moba*¹⁹) a s odvozeným slovesem *vyskillovat* (ve významu zvýšit určitou schopnost na vysokou nebo maximální hodnotu). Z přejatého anglického substantiva „skill“ bylo odvozeno sloveso „skillovat“ a následně připojen prefix (vy-):

[...] já se radši vybavím silným lukem, *vyskilluju* si lukostřelbu a nikdo nemá šanci [...] (D3-2:2)

Herní prvek označuje rovněž sémantický kalk *mana* (*saje manu tempem xxx many za půl sekundy*) v kontextu počítačových her označuje energii, která hráči (a případně i NPC) umožňuje používat kouzla nebo speciální vlastnosti. Pro herní mechanismus pak jeden z diskutujících použil slovotvorný kalk *automíření* (za anglického *autoaim*). Z tohoto kalku pak pravděpodobně vychází i ad-hoc spojení *neuatomatické míření*. Dalším zaznamenaným ad-hoc spojením souvisejícím s předchozími dvěma příklady je *manuální lukostřelba*. V menší míře byly zastoupeny zavedené české termíny jako například *bojový systém* či *bojový mág* (pravděpodobně z *combat system/battle mage*).

Pozastavíme se zde u přejatého výrazu *boss*, u kterého jsme v diskuzích zaznamenali dvě odlišné varianty. V obou variantách byl výpůjčce přiřazen mužský gramatický rod, avšak skloňován byl výraz v jednom případě podle vzoru muž (*navrženým bossem*) a ve druhém podle vzoru pán (*zabila bossa*).

Výrazně byly zastoupeny zkratky označující technické či formální prvky (*FOV* – field of view, *FtP/F2P* - Free to Play - označení MMO hry, která k hraní nevyžaduje pravidelné poplatky, *GK* – grafická karta), herní mechanismy a prvky (*PvP* - Player versus Player, *NPC* – non-player character) a herní žánry (*RPG, MMORPG/MMO*). Kromě iniciálových zkratk byla použita i přejatá zkratka *co-op* a její ortografická varianta *coop* (obě zkratky vychází ze spojení „co-operative mode“ označující režim hry, v němž spolu

¹⁸ Slovo Level se v příspěvcích objevilo rovněž jako název jednoho z předních českých časopisů o počítačových hrách.

¹⁹ Uvědomujeme si, že morfologicky a ortograficky adaptovaný tvar slovesa *kill* nelze spojovat primárně s počítačovými hrami. Nicméně přestože se hráč s tímto výrazem nepochybně setkal i v jiných než herních textech, faktem zůstává, že se toto sloveso v počítačových hrách vyskytuje velice často. Na názor hráčů na počeštěné verze tohoto slovesa se zeptáme v navazujícím dotazníku.

více hráčů spolupracuje, spíše než aby mezi sebou bojovali či soutěžili). V podobě zkratek byly uváděny také některé herní tituly, jako například *CS:GO* (Counter Strike: Global Offensive). Pozornost si zaslouží zkratka *WoW* (World of Warcraft), z níž vznikly varianty *wowko* a *wofko*. Druhá varianta vznikla fonetickou transkripcí varianty první a svědčí o používání výrazu v mluveném projevu.

9.2.1.3 Shrnutí

Vliv počítačových her na lexikální stránku jazyka hráčů se podle očekávání projevuje zejména pronikáním velkého množství anglicismů, které jsou ve vysoké míře adaptovány na morfologické úrovni. Dále lze tento vliv pozorovat také na přítomnosti kalků sémantických (*tankovat, mana, beta*) a slovotvorných (*hratelnost, znovuhratelnost, automíření*). Patrné je rovněž pronikání zkrácených slov (*co-op/coop*) a iniciálních zkratk (*RPG, NPC*). V menší míře jsou zastoupeny herní výrazy a spojení ryze české (*pařan, střilečka, konzolový původ*).

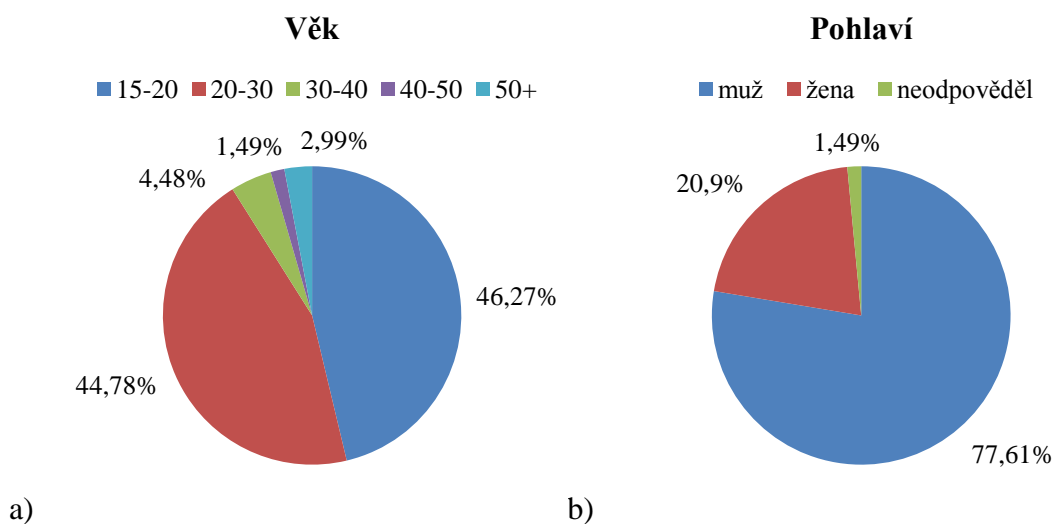
Kromě prostého přejímání a počestňování hráči anglicismy využívají také jako základy pro tvorbu nových slov. Lze říci, že nejen „slepě“ přejímají, ale navíc tvořivě obohacují, jako je vidět na příkladech výrazů vytvořených univerbizací přejatých spojení (*onlinovky, freečko*) a odvozováním (*vyskillovat*).

Pozornost zasluhuje přiřazování gramatických rodů přejatým výrazům. V některých případech lze volbu rodu přisoudit odpovídajícím českým ekvivalentům či možným překladům (ženský rod výrazu *sniperka* podle spojení „ostřelovací puška“, mužský rod výrazu *quest* podle překladové varianty „úkol“ a *screen* podle „obrázek/záběr obrazovky“ - podle mužského rodu je však výraz *screen* skloňován i ve významu „obrazovka samotná“), u celé řady přejatých výrazů však tento vztah nenacházíme (mužský rod přejatého slova *level* neodpovídá běžnému českému ekvivalentu „úroveň“ a stejný rozpor nacházíme i u dalších párů (mužský rod *shotgun* – „brokovnice/kulovnice“, mužský rod *skill* – „dovednost“, mužský rod *upgrade* – „vylepšení“). Zůstává tedy nejasné, jakými pravidly se řídí přisuzování gramatického rodu přejatým slovům. Z vlastní zkušenosti víme, že zde výsledované rody nejsou jedinými používanými variantami. V běžné komunikaci s hráči jsme například zaznamenali počestěnou variantu „shotguna“ s ženským rodem. Lze se tedy domnívat, že gramatický rod se bude u individuálních hráčů lišit.

Na závěr zbývá poznamenat, že analyzované texty mají do jisté míry exkluzivní charakter, který zmiňovala již Hoffmannová (1998). Předpokladem pro jejich plné pochopení je určitá míra znalostí technického a herního lexika, jakož i herní kultury.

9.2.2 Vyhodnocení dotazníku

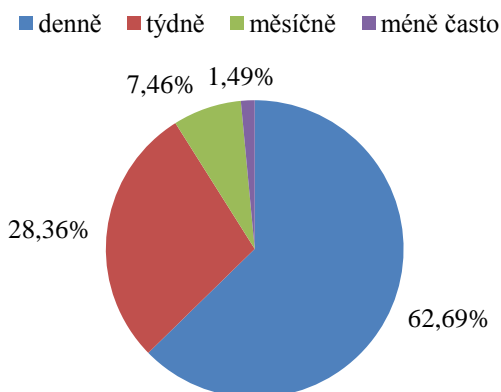
Celkem bylo shromážděno 67 vyplněných dotazníků. Jak je patrné z grafu 1a, většina respondentů spadá do věkových kategorií 15-20 let a 20-30 let. Věková kategorie 30-40 let byla zastoupena pouze třemi respondenty, kategorie 40-50 let jedním respondentem a kategorie starší 50 let dvěma respondenty. Více než tři čtvrtiny respondentů tvořili muži, zbylou část, méně než čtvrtinu, tvořily ženy a jeden z respondentů na otázku neodpověděl (graf 1b).



Graf 1 (a) Věk respondentů, (b) pohlaví respondentů.

Nadpoloviční většina uvedla, že hry hraje alespoň jednou denně a další více než čtvrtina respondentů hraje počítačové hry alespoň jednou týdně. Pět respondentů hraje alespoň jednou měsíčně a pouze jeden z respondentů méně než jednou měsíčně (graf 2).

Jak často hrajete počítačové hry?



Graf 2 Frekvence hraní počítačových her.

V tabulce 1 je uvedeno prvních šest otázek zjišťujících názory respondentů na vliv počítačových her a recenzí na jazyk hráčů. U otázek je uveden počet respondentů, kteří zvolili příslušnou odpověď. V následujícím textu bude pro přehlednost k jednotlivým otázkám odkazováno podle jejich číselného označení.

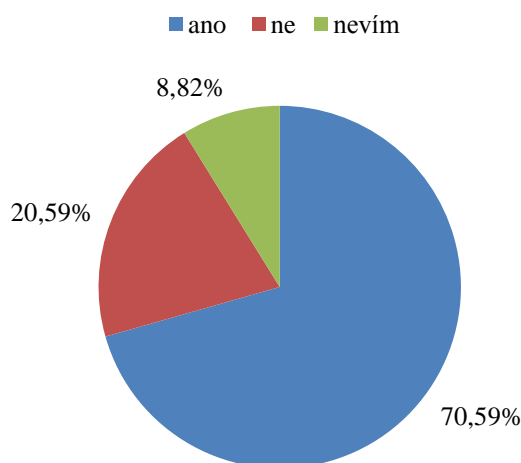
Tabulka 1 Jednotlivé otázky a odpovědi s výsledky vyjádřenými v počtech respondentů.

Číslo	Otázka	Ano	Ne	Nevím	Nečtu	Neodpověděl
1	Máte pocit, že hraní počítačových her má vliv na vaši slovní zásobu?	48	14	6	-	0
2	Používáte nějaké specifické výrazy, které spojujete s počítačovými hrami, když se bavíte o tématech, které s hrami nesouvisí?	33	24	9	-	1
3	Používáte nějaké specifické výrazy, které spojujete s počítačovými hrami, když se bavíte s lidmi, kteří s hrami mají malé nebo žádné zkušenosti?	17	42	7	-	1
4	Máte pocit, že čtení recenzí počítačových her má vliv na vaši slovní zásobu?	17	27	6	17	0
5	Myslíte si, že jazykové projevy hráčů se vyznačují nějakými specifickými vlastnostmi, které jejich jazyk odlišují od lidí, kteří počítačové hry nehrají nebo hrají zřídka?	33	19	15	-	0
		Anglická		Česká		Neodpověděl
6	Pokud existuje určitý herní výraz v anglické i české podobě (např. level - úroveň), dáváte přednost české nebo anglické variantě?	55		11		1

Cílem otázky 1 bylo zjistit subjektivní hodnocení vlivu hraní počítačových her na slovní zásobu hráčů. Výsledky jsou znázorněny v grafu 3. Úmyslně jsme blíže nespecifikovali jazyk, abychom zjistili, zda respondenti případný vliv vnímají spíše v českém, anglickém nebo jiném jazyce.

Více než dvě třetiny respondentů uvedly, že hraní počítačových her má vliv na jejich slovní zásobu. Nejvíce upřesňujících odpovědí spojovalo tento vliv se znalostí anglického jazyka. Kromě rozšíření slovní zásoby několik respondentů zmínilo rovněž přínos hraní her ke studiu a zlepšení anglického jazyka obecně. Pouze tři respondenti si vliv počítačových her spojili s českým jazykem. Jeden z respondentů uvedl, že v konverzacích v důsledku hraní her používá počeštěné anglické výrazy a dva zmínili používání internetových zkratk (*omg*, *wtf*).

Máte pocit, že hraní počítačových her má vliv na vaši slovní zásobu?



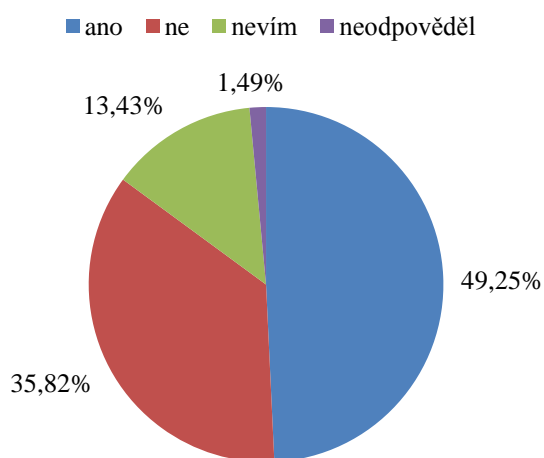
Graf 3 Vliv hraní počítačových her na slovní zásobu respondentů.

Cílem otázky 2 bylo zjistit, jak velký podíl hráčů využívá výrazy vnímané jako specificky herní v konverzacích o tématech, které s hrami nesouvisí. Polovina respondentů na tuto otázku odpověděla kladně (graf 4). V upřesňujících odpovědích byly nejčastěji uváděny zkratky (*afk*, *lol*, *wtf*) a výrazy související ve většině případů s MMO hrami²⁰.

²⁰ Massively Multiplayer Online (Game) – hry pro více hráčů vyžadující internetové připojení. Tyto hry umožňují stovkám až tisícům hráčů pohybovat se a komunikovat ve stejný okamžik v jednom herním světě. Přístup na servery, na které se hráči připojují, není zpravidla úzce regionálně omezen (existují však například odlišné servery pro Spojené státy a Evropu) a mohou sdružovat hráče z různých zemí. Nejpočetněji zastoupeným žánrem jsou MMO RPG hry.

Kromě nepočestěných anglických výrazů (*noob, cheat, frag, head shot, cool down*) byly uvedeny rovněž počestěné výpůjčky (*farmit, vyownil, campovat*) a český výraz *lama* odvozený od anglického *lamer*. Jeden z respondentů uvedl rovněž velice specifickou aluzi, kterou však podle vlastních slov používá pouze v komunikaci s přáteli, kteří jsou s jejím významem obeznámeni.

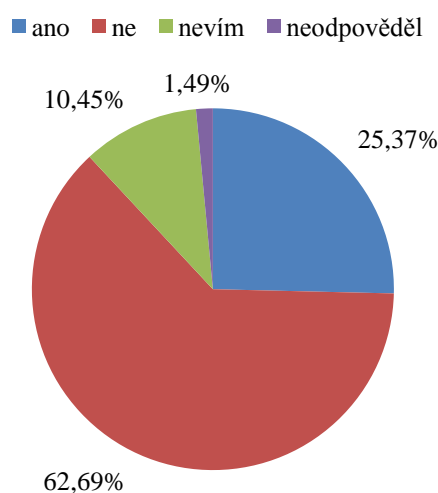
Používáte nějaké specifické výrazy, které spojujete s počítačovými hrami, když se bavíte o tématech, které s hrami nesouvisí?



Graf 4 Použití specifických výrazů respondenty v komunikaci o neherních tématech.

Cílem otázky 3 bylo zjistit, zda hráči používají výrazy vnímané jako specificky herní v konverzacích s lidmi, kteří se ve světě počítačových her orientují málo nebo vůbec. Na rozdíl od předchozí otázky v tomto případě téměř dvě třetiny respondentů odpověděly záporně (graf 5). Většina uvedených upřesňujících odpovědí zmiňovala stejné výrazy jako u předchozí otázky. Výjimkami byly například nepočestěné výrazy *char, boss* a *gank* a spojení *achievement unlocked*, které jeden z respondentů používá k vyjádření radosti nad dosaženým úspěchem.

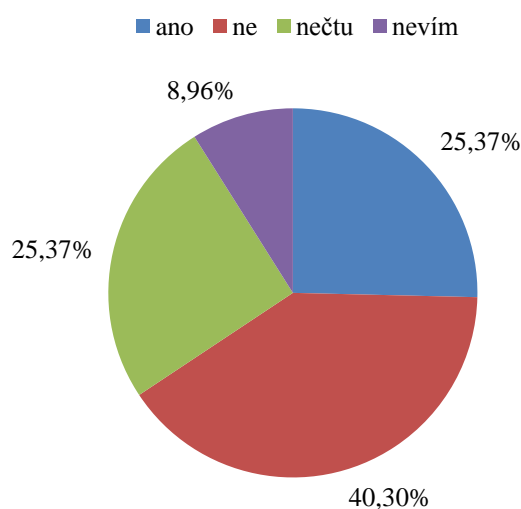
Používáte nějaké specifické výrazy, které spojujete s počítačovými hrami, když se bavíte s lidmi, kteří s hrami mají malé nebo žádné zkušenosti?



Graf 5 Použití specifických výrazů v konverzaci s lidmi s minimálními hráčskými zkušenostmi.

Otázku 4 jsme do dotazníku zařadili, abychom zjistili, jaký je názor hráčů na potenciální vliv recenzí počítačových her na jejich slovní zásobu. Pouhá jedna čtvrtina respondentů v tomto případě odpověděla kladně. Další čtvrtina uvedla, že recenze nečte, a největší část respondentů odpověděla záporně (graf 6). V upřesňujících odpovědích byl vliv specifikován jako osvojování cizích slov a počítačového slangu.

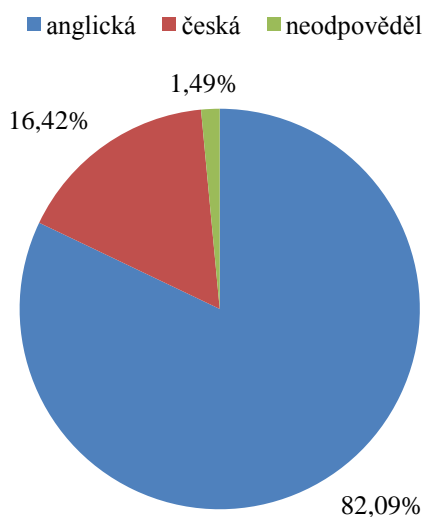
Máte pocit, že čtení recenzí počítačových her má vliv na vaši slovní zásobu?



Graf 6 Vliv čtení recenzí počítačových her na slovní zásobu hráčů.

Otázka 5 zjišťovala, zda hráči upřednostňují anglické nebo české varianty stejného herního výrazu. Naprostá většina respondentů, více než čtyři pětiny, dává přednost anglickým variantám (graf 7). Mezi upřesňujícími odpověďmi převládaly tři názory - anglická varianta lépe zní, respondent je na anglickou variantu více zvyklý, anglická varianta usnadňuje komunikaci. Několik respondentů v komentářích také zmínilo, že výrazy volí podle situace a účastníků konverzace. Někteří respondenti rovněž uvedli, že k preferování anglických variant je motivuje, že se ve hrách setkávají převážně s anglickými výrazy, případně nespokojenost s jejich překladem. Respondent, který neodpověděl, v komentáři uvedl jako preferovaný jazyk slovenštinu.

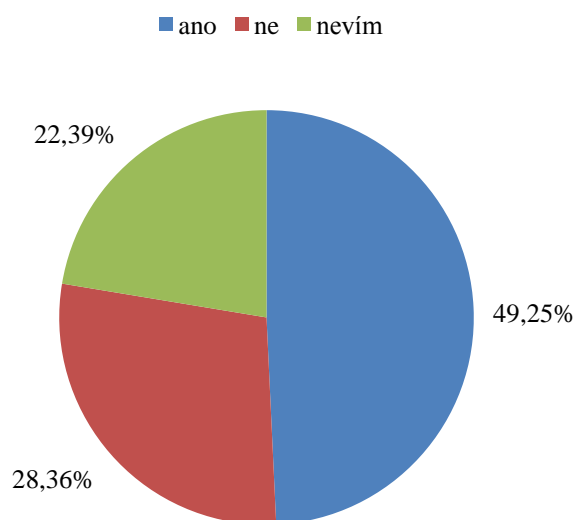
Pokud existuje určitý herní výraz v anglické i české podobě (např. level - úroveň), dáváte přednost české nebo anglické variantě?



Graf 7 Upřednostňování české nebo anglické varianty herních výrazů.

Otázka 6 byla zaměřena na zjištění, zda respondenti pozorují specifika v jazykových projevech hráčů. Kladně na tuto otázku odpověděla polovina respondentů (graf 8). Nejvíce upřesňujících odpovědí jako specifika zmiňuje počeštěné a nepočeštěné anglické výrazy a specifické herní výrazy. Řada komentářů rovněž uvádí jako specifický rys používání anglických zkratk, a to i v mluvených projevech (například *lol* vyslovována jako *elóel*). Někteří respondenti navíc poukázali na exkluzivní povahu jazykových projevů hráčů.

Myslíte si, že jazykové projevy hráčů se vyznačují nějakými specifickými vlastnostmi, které jejich jazyk odlišují od lidí, kteří počítačové hry nehrají nebo hrají zřídka?



Graf 8 Specifické vlastnosti jazykových projevů aktivních hráčů.

Tabulka 2 shrnuje poslední dvě otázky, kterými jsme navázali na analýzy textů recenzí a diskuzních vláken. Ze specifických výrazů zjištěných při těchto analýzách jsme zvolili osm výrazů úzce souvisejících s počítačovými hrami, z nichž dva (*featura*, *upgradovat*) náleží do počítačového slangu obecně.

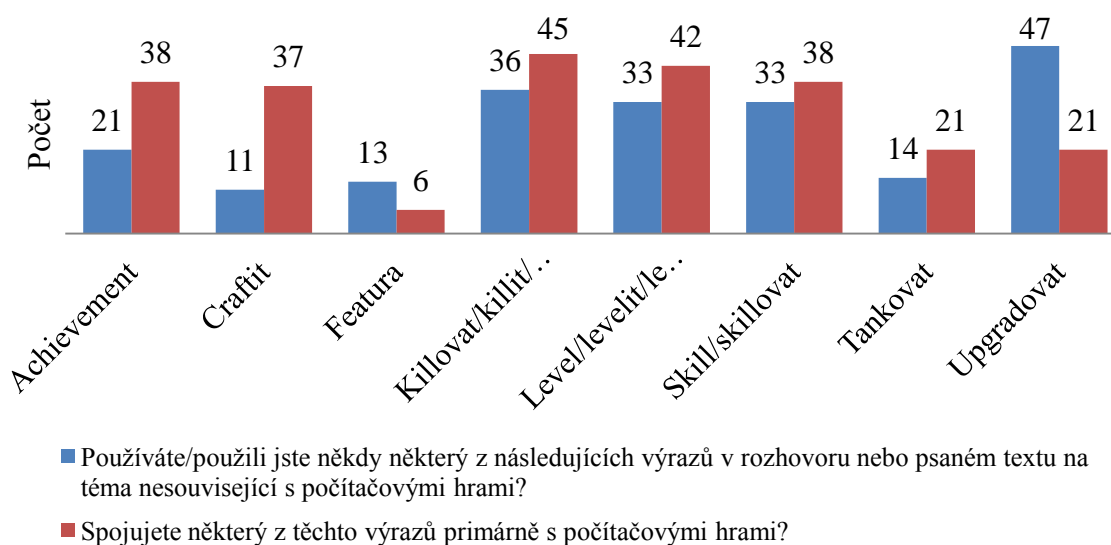
Tabulka 2 Jednotlivé otázky a výrazy s výsledky vyjádřenými v počtech respondentů.

Číslo	Výraz	Používáte/použili jste někdy některý z následujících výrazů v rozhovoru nebo psaném textu na téma nesouvisející s počítačovými hrami?	Spojujete některý z těchto výrazů primárně s počítačovými hrami?
1	Achievement	21	38
2	Craftit	11	37
3	Featura	13	6
4	Killovat/killit/killnout	36	45
5	Level/levelit/levelovat	33	42
6	Skill/skillovat	33	38
7	Tankovat	14	21
8	Upgradovat	47	21

Respondenti mohli zvolit libovolný počet výrazů. Zajímalo nás, zda samotní hráči považují tyto výrazy za specifické pro svět počítačových her a zda tyto výrazy používají i mimo tuto tématickou oblast. V následujícím textu bude pro přehlednost k jednotlivým výrazům odkazováno především podle jejich číselného označení.

Podle získaných odpovědí respondenti v souvislosti s neherními tématy využívají v největší míře výraz *upgradovat*, který se, jak jsme již zmínili, řadí rovněž do obecnějšího počítačového slangu. Polovina respondentů dále v komunikaci o neherních tématech používá výrazy 4, 5 a 6 a necelá třetina respondentů výraz 1. Nejméně používány jsou výrazy 2, 3 a 7 (graf 9).

Primárně s počítačovými hrami si nejvíce respondentů spojuje výrazy 4 a 5. Nadpoloviční podíl respondentů zvolil rovněž výrazy 1, 2 a 6. Výraz *featura* si s hrami primárně asociuje vůbec nejméně respondentů - dohromady pouze šest. Výraz *upgradovat*, který se ukázal být nejpoužívanějším v komunikaci o neherních tématech, je primárně s hrami spojován necelou třetinou respondentů. Menší počty respondentů, kteří si asociují tyto dva výrazy primárně s hrami, odpovídá jejich širšímu uplatnění v oblasti informačních technologií. Tři z výrazů nejčastěji primárně spojovaných s počítačovými hrami byly, nepočítaje výraz *upgradovat*, zároveň tři nejčastěji používané v komunikaci o neherních tématech (výrazy 4, 5 a 6). Výraz *craftit*, který podle shromážděných odpovědí používají respondenti nejméně, je zároveň více než polovinou respondentů spojován primárně s počítačovými hrami. Pouze necelá třetina respondentů si takto asociuje výraz *tankovat* (graf 9).



Graf 9 Srovnání četnosti užití výrazů a míra jejich asociace s počítačovými hrami.

9.2.2.1 Shrnutí

Z výsledků dotazníkového výzkumu vyplývá, že více než dvě třetiny hráčů zastává názor, že počítačové hry mají vliv na jejich slovní zásobu. Nejčastěji byl tento vliv specifikován jako rozšiřování slovní zásoby v anglickém jazyce a celkové zlepšování znalosti anglického jazyka. Tato skutečnost velice pravděpodobně výrazně souvisí s popularitou MMO her, které nejsou zpravidla přeloženy v žádném rozsahu a v případě hry na oficiálních serverech navíc obvykle obnáší nutnost komunikovat v cizím jazyce. Dalšími příčinami může být nižší počet a případně kvalita lokalizací v dřívějších letech vedoucí k upřednostňování nepřeložených her a osvojování angličtiny.

Polovina hráčů používá výrazy související s počítačovými hrami i v komunikaci o tématech s hrami nesouvisejících, avšak pouze čtvrtina používá tyto výrazy v komunikaci z lidmi, kteří mají se světem počítačových her malé nebo žádné zkušenosti. Můžeme tedy potvrdit, že existuje sociolekt hráčů počítačových her, přičemž lexikální prvky tohoto sociolektu hráči využívají rovněž v komunikaci s „nehráči“, byť v menší míře. Respondenti tyto výrazy specifikovali jako počeštěné i nepočeštěné anglicismy a herní výrazy. Nejčastěji zmiňovány byly zkratky, konkrétně zkratky používané v internetové komunikaci (například v chatech), což opět velice pravděpodobně souvisí především s hraním MMO her. Podstatnou součástí těchto her je komunikace mezi hráči probíhající prostřednictvím chatů či chatovacích okének a vyznačující se vysokou frekvencí výše zmíněných zkratk. Skutečnost, že si tyto zkratky respondenti spojují s počítačovými hrami nasvědčuje možnosti, že se MMO hry stávají významnou komunikační platformou. Jako jediný český specifický výraz bylo uvedeno pojmenování *lama* odvozené od anglického slangového výrazu *lamer*.

Zatímco většina hráčů sdílela přesvědčení o vlivu samotných počítačových her, v případě jejich recenzí tomu bylo naopak. Téměř polovina respondentů žádný takovýto vliv recenzí nepocituje a celá další čtvrtina recenze vůbec nečte. Výsledek byl pro nás překvapivý, neboť jsme očekávali větší vliv vzhledem k důvodům popsáným u předchozí analýzy recenzí a vzhledem k návštěvnosti herních serverů²¹. Několik respondentů vliv v komentářích specifikovalo jako obohacování slovní zásoby o cizí nebo přejaté výrazy.

²¹ Na základě souhrnných údajů o návštěvnosti těchto serverů z roku 2010 (Polách 2010) a návštěvnosti serveru Eurogamer.cz z roku 2012, který vykázal půl milionu návštěvníků za měsíc (Eurogamer 2012)

Někteří hráči rovněž zmínili nízkou kvalitu těchto textů, konkrétně omezenou slovní zásobu a nezajímavý styl psaní.

Lze tedy usuzovat, že nejsilněji jazyk hráčů ovlivňuje samotné hraní počítačových her a komunikace mezi hráči. Upřesňující komentáře nasvědčují dominantnímu vlivu anglického jazyka a podporují tak závěry naší předchozí analýzy diskuzních vláken. Pronikání anglicismů nepochybně napomáhá fakt, že naprostá většina hráčů dává přednost anglickým výrazům, i když existují jejich české varianty. Nejčastěji zmiňovaným důvodem pro preferování anglických variant byla snazší a přesnější komunikace. Další důvody uvedené ve více komentářích byly zvyk a přesvědčení, že anglické varianty lépe znějí.

Z výše popsaných zjištění lze usuzovat, že hraní počítačových her jako takové má nejsilnější vliv na znalost anglického jazyka, a to nejen ve smyslu rozšiřování slovní zásoby, ale také celkového zlepšení porozumění a studijních výsledků. Vliv na český jazyk se projevuje přejímáním a případným počestřováním velkého množství anglicismů a zkratk. Vzhledem k příkladům uvedeným v komentářích a nízkému vlivu recenzí se domníváme, že pronikání těchto výrazů motivuje především komunikace mezi hráči o herních tématech. Zajímavým zjištěním je, že si hráči s počítačovými hrami spojují obecně užívané internetové zkratky, jako například *lol*, *wtf*, *omg* a podobně. Tato skutečnost podle nás svědčí o rostoucím vlivu MMO her, jejichž nedílnou a významnou součástí je právě komunikace mezi hráči, probíhající obvykle v chatovacích okénkách a vyznačující se kromě specifických výrazů a zkratk souvisejících s danou hrou také těmito zkratkami obecnými.

Ukázalo se, že specifické jazykové rysy na úrovni lexika zjištěné při analýze diskuzí a recenzí jsou vnímány i samotnými hráči. Kromě velkého množství počestřených a nepočestřených anglicismů, herních výrazů a zkratk zmínilo několik respondentů také exkluzivní povahu hráčského jazyka, o které jsme již hovořili výše. Jako další specifické rysy byla uvedena také rychlejší mluva a používání kratších vět. Vzhledem k tomu, že každý z těchto rysů byl uveden pouze jedním respondentem, nebudeme z těchto komentářů vyvozovat obecné závěry.

Poslední dvě otázky zaměřené na konkrétní příklady, s nimiž jsme se setkali při analýze recenzí a diskuzí nasvědčují tomu, že minimálně část lexika pronikajícího vlivem počítačových her je hráči využívána i v komunikaci o neherních tématech. Podle našich očekávání byly výrazy náležící do obecnějšího počítačového slangu spojovány s hrami ve výrazně nižší míře. Překvapivým výsledkem bylo zjištění, že pouze necelá třetina

respondentů si primárně s hrami spojuje výraz *tankovat* a snad ještě překvapivějším zjištěním bylo, že dvě třetiny respondentů si primárně s počítačovými hrami spojuje počeštěné sloveso *kill*. Je možné, že výsledek je spojen s počeštěnou podobou tohoto slovesa (zde ve třech variantách *killovat*, *killit*, *killnout*) a u nepoeštěného slovesa *kill* by byly získané hodnoty odlišné.

10 Komparativní analýza

10.1 Materiál a metody

Překladatelské postupy uplatňované při překladu počítačových her a vznikající posuny zjišťujeme na textech počítačových her *Sam & Max: Culture Shock* a *A Vampyre Story*. Obě hry náleží do žánru adventura a pro celkový herní zážitek má zásadní význam humor.

První analyzovaná hra *A Vampyre Story* vypráví příběh operní divy Mony a jejího pomocníka rázného mluvícího netopýra Frodericka. Mona byla unesena a proměněna v upírku a hráčovým úkolem je uprchnout z hradu, v němž je uvězněna. Hra je zasazena ve fantasy či pohádkovém světě s mluvícími zvířaty, sochami a podobně. Hráč má možnost s prvky herního světa interagovat čtyřmi způsoby: prozkoumat, promluvit, vzít a přeletět k danému prvku. Volba každé z možností aktivuje určitou repliku a případně dialog. Čtvrtá možnost nebyla ve video návodu volena a související repliky proto v naší analýze nefigurují. Kromě analyzovaných humorných prvků vyplývá komika hry rovněž mimo jiné z jistých parodických rysů, jako je například vykreslení upířího únosce jako zakrslého neschopného psychopata závislého na matce, či z neochoty Mony připustit si, že byla proměněna v upírku.

Ve hře *Sam & Max* hráč ovládá postavu antropomorfického psa Sama doprovázeného králíkem Maxem. Zatímco Sam je spíše rozvážný, Max je vykreslen jako impulzivní až maniakální postava s vášní pro násilí. Oba aktéři společně pracují jako soukromí detektivové v „komiksově laděném“ světě s fantaskními a absurdními prvky. Hráč může s prvky herního světa interagovat kliknutím, na něž postava reaguje automaticky: předmět sebere, okomentuje nebo spustí dialog, pokud se jedná o NPC, případně interaguje jinak podle hrou vymezených možností. Hra se vyznačuje kritickým a parodickým postojem k americké populární kultuře.

Pro potřeby naší práce jsme k analýze zvolili dominantní část textového materiálu vybraných her, jíž jsou dialogy mezi postavami a jejich komentáře. V obou případech jsme získali přístup k textům z příslušných souborů, přičemž pro přístup k souboru s texty pro hru *Sam & Max: Culture Shock* bylo nutné použít program *Telltale Explorer* navržený pro práci s hrami společnosti *Telltale Games*. Soubory s texty ze hry *A Vampyre Story* jsme byli schopni otevřít pomocí programu *Notepad++*. Dialogové texty obsažené v souborech nebyly nijak logicky uspořádány. Abychom byli schopni materiál náležitě analyzovat, seřadili jsme repliky podle video návodů zveřejněných na serveru YouTube

a zaznamenali za použití programu Microsoft Excel. Sledováním video návodů jsme získali v mnoha případech nezbytný „in-game“ kontext, který nám umožnil adekvátně interpretovat promluvy, jejichž pochopení by bez kontextu bylo problematické.

Překlad hry Sam & Max byl zkoumán na textu v rozsahu 30,4 normostran (15,6 anglického textu a 14,8 normostran českého překladu) a překlad hry A Vampyre Story na textu v rozsahu 31,9 normostran (15,9 normostran anglického textu a 16 normostran českého překladu). Oba překlady byly vydány jako oficiální lokalizované verze. Překlad hry A Vampyre Story vypracoval Petr Ticháček, který má s překladem adventur bohaté zkušenosti a jeho překlad hry byl kladně přijat (Srp 2009). U hry Sam & Max: Culture Shock se nám nepodařilo zjistit konkrétní autory. Jedním z členů dnes již zaniklé lokalizační společnosti, která překlad zajistila, nám bylo sděleno, že z finančních důvodů společnost nevyužívala služby překladatelských agentur ani profesionálních překladatelů a překlad s nejvyšší pravděpodobností vypracovali studenti s dobrou znalostí angličtiny a vztahem k počítačovým hrám (Boška 2011). Jak byl překlad přijat českými hráči, nám není známo.

Dialogové texty z obou počítačových her podrobíme komparativní analýze. Srovnávat budeme české překlady s původními verzemi v anglickém jazyce s cílem vysledovat aplikované překladatelské postupy. Výše jsme za jeden z definujících rysů obou analyzovaných her označili humor. Jak bylo uvedeno v teoretické části, přeložené hry by měly hráčům cílové kultury poskytnout stejný zážitek jako původní verze hráčům kultury výchozí. Při analýze textů obou her jsme se proto zaměřili na překladatelsky problematické humorné prvky a kulturní odkazy, které jsme nejdříve vysledovali v původních textech a následně zjistili aplikovaná překladatelská řešení. Zjištěné prvky jsme rozřadili do následujících hlavních kategorií: kulturní odkazy a reálie, jazykově vázaný humor, vlastní jména, stylisticky příznaková mluva.

10.2 A Vampyre story

10.2.1 Vlastní jména

Některá z propriet, mimo jiné jména hlavních protagonistů, překladatel zachoval v původní podobě. Důvodem zde v některých případech byla pravděpodobně skutečnost, že tato jména nevytváří komický efekt a nebyl tak důvod jména měnit. U některých z nepřeložených jsme identifikovali kulturní aluze. Tyto aluze nemusely být překladatelem

zaznamenány, je však také možné, že vzhledem k jejich omezenému komickému efektu nebyly převedeny úmyslně (v souladu s Levého minimaxovou strategií).

	Originál	Překlad
Bez komického efektu	Mona, Froderick, Draxsylvania, Claus Von Kiefer(?), Rocco, Juan Sanchez Villa-Lobos Ramirez, Frank a další	Mona, Froderick, Draxsylvánie, Claus Von Kiefer, Rocco, Juan Sanchez Villa-Lobos Ramirez, Frank
Omezený komický efekt/aluze	Lake Warg, Wargo Pass, Edgar Von Trapperkeeper, Ferris Von Bueller	Jezero Warg, Wargský průsmyk, Edgar Von Trapperkeeper, Ferris Von Bueller

V případě jména *Claus Von Kiefer* jsme nebyli schopni identifikovat, zda se jedná o kulturní aluzi. *Edgar Von Trapperkeeper* může odkazovat na šanon Trapper Keeper populární v severní a latinské Americe. Druhou možností je hra se slovy, kdy komický efekt vytváří aktualizace spojení za využití původních významů slov „trap“ a „keep“, neboť se jménem se setkáváme na urně bývalého manžela jedné z vedlejších postav. V překladu se vytrácí jakýkoli efekt spojený s potenciální kulturní aluzí i případný komický efekt z aktualizovaného použití této složeniny. Jméno *Ferris Van Bueller* je možnou kulturní aluzí na film *Ferris Bueller's Day Off*, smysl této aluze nám však uniká. *Warg* je v norské mytologii označení pro vlka a často tento název bývá spojován například s díly J.R.R. Tolkiena, v němž jsou takto označovány zlá, vlkům podobná stvoření. Jakýkoli efekt spojený s těmito aluzemi se v překladu vytrácí.

V původní podobě ponechal překladatel také familiární oslovení *Frodemeister* a *Frodie* (vztahující se k *Froderickovi*). Významové odstíny (suffix *-meister* vyjadřující uznání, deminutivní suffix *-ie* vyjadřující náklonnost) se tak v překladu ztrácí.

Ostatní propria s sebou do určité míry nesou komický efekt a překladatel je až na dvě výjimky překládá. Těmito výjimkami jsou jméno upířího únosce *Shrowdy Von Kiefer* a kniha *Book of Shrowds*. Jméno *Shrowdy* je nejspíše fonetickou hříčkou využívající homofonii slova *shroud* s významem rubáš či závoj a alternativního zápisu *shrowd*. Původní význam je dále zdůrazněn v názvu *Book of Shrowds*, který by mohl na první

pohled evokovat tajemný či zlověstný spis. Díky ortografické verzi *shrowds* však název funguje spíše jako parodie na podobně pojmenované knihy v hororech či fantasy a zároveň knihu svazuje se jménem *Shrowdy*. V analyzované části bližší informace ke knize nejsou. Překladatel její název převedl jako *Kronika Shrowdyů*. Zachoval tak spojitost se jménem *Shrowdy*, ztratil se však význam slova *shroud* i případné parodické konotace.

V převodu ostatních jmen je patrná snaha zachovat komický efekt. Například v mučírně se hráč setká s mluvící železnou pannou jménem *Barbara*, které přátelé říkají *Barb* (neboli bodec). Překladatel volil řešení *Dohrota* – *Hrotka*. Nelze říci, že se jedná o překlad plně odpovídající originálu, protože substituované *Dohrota* je sice podobné jménu *Dorota*, nicméně se jedná o jméno smyšlené. Překlad tak může působit mírně násilně, avšak umožňuje zachovat komický efekt, který je v tomto případě klíčový. Setkáváme se také se jménem *Jack the Gimper*, které je přeloženo jako *Jack Rozpalovač*. Významově sice *Rozpalovač* neodpovídá pravděpodobnému významu *gimper* (snad pozér, nebo mrzáček – z anglického *gimp*), zachovává však slovní hříčku (*ripper* – *gimper*, *rozparovač* – *rozpalovač*) a vzhledem k tomu, že se jedná o obdivovatele či nápadníka baronky, není pozměněný výraz nesmyslný. Lze říci, že komika je v překladu oproti originálu ještě posílena a dochází tak zesílení výrazu a rozšíření o sexuální konotace. V některých případech je komický efekt oslaben (*Grindy the Grinder* – *Mlýnek*) nebo se téměř vytrácí (*Mr. Body Disposal* – *Mistr tělovej čistič*). V druhém uvedeném příkladu je navíc překlad obtížně srozumitelný a působí nepřirozeně. Překladatel dále použil univerbizaci (*the Belfry Boyz* – *Zvoničáři*), adaptaci na morfologické úrovni (*Ozzy* – *Ozzák*), fonematickou transkripci (*Jimmy „The Rat“ Carboni* – *Jimmy „Krysák“ Karboni*) a parafrázi (*Chair of Unimaginable Pain* – *Ultradimenzionálně nepohodlné křeslo*). Překladatel v jednom případě využil lokalizující substituci – za pravděpodobně smyšlené jméno *Cal Cliven* dosadil českého diabetologa *Rajko Dolečka*, který zde figuruje jako autor parfému *Emaciation* přeloženého výrazem *Kachexie*. Hra paroduje vzosné názvy kosmetických přípravků, což se překladateli podařilo přenést i do české verze (dalším příkladem parodického názvu je *Oil of Oldage* – *Staroba-ojl*). Zbývající přeložená mluvící jména jsou uvedena níže.

Spike	Bodlinka
Groin Crusher	Drtič genitálií

10.2.2 Jazykově vázaný humor

Největší zastoupení zde mají idiomy a dvojsmyslná slova, u nichž komický efekt vzniká aktualizací významu. Idiomy a dvojsmyslné výrazy jsou používány v situacích, kdy vystupuje do popředí doslovný či běžný význam spojení nebo některé jeho části. Překladatelova řešení oscilují mezi parafrází (Friderick k sazeničkám: *The reaper spares neither women nor newly-budding children* - *Až vyrostete, vytrháme vás všechny - ženy a děti nevyjímaje!*) a doslovným překladem (rodinné motto na erbu se s dvouhlavým supem držícím kosti: *Get to picking while the pickings are good* - *Sbírej, dokud je dobrá úroda*). V obou těchto extrémních případech se vytrácí komický efekt (*reaper* = *smrtka/sklízeč* nebo *žací stroj*, *pick* – *vybírat/ohlodávat*). Ke ztrátě komického efektu a nivelizaci dochází i v důsledku substituce modifikovaného anglického idiomu nemodifikovaným idiomem českým (*You're pullin' my wing, right?* - *Taháš mě za fusekli, co?*). S prostým dosazením české metafory si překladatel vystačil v případě, kdy Mona hovoří o Friderickově „zlaté kleci“ (*gilded cage* – *zlatá klíčka*) a skutečně stojí vedle klece ze zlata. Naproti tomu spojení *some burning questions*, které Mona použije, když hovoří k ohni v krbu, je přeloženo ad hoc spojením *několik plamenných otázek*. Komika plynoucí z kontrastu doslovného a metaforického významu je zachována na úkor původního významu i přirozenosti v cílovém jazyce (metaforický výraz *plamenný* kolokuje spíše se slovy *řeč* či *projev*). V některých dalších případech se překladateli podařil komický efekt přenést použitím dvojsmyslných českých slov za cenu významové změny:

Originál	Překlad	Poznámka
You have good look. It makes you look soooo hot!	Vypadáš opravdu dobře. Řekla bych přímo nažhaveně!	Mona hovoří k rozžhavenému pohrabáči
I don't like dirty talk.	Se špínou se nebavím.	Reakce Mony, když má oslovit bednu s hlínou

Řešení *Se špínou se nebavím* je díky použití výrazu *špína* s aktualizovaným pejorativním významem expresivnější než původní jazyková hříčka. Ve dvou konverzacích mezi Monou a Friderickem je v těsné návaznosti použito více idiomů v kombinaci s dalšími aktualizovanými výrazy. V uvedeném příkladu komický efekt pramení ze skutečnosti, že postavy stojí pod chrličem.

- Hello, up there...Hmm. Why won't he talk to us?	- Haló, tam nahoře... Hmm. Proč s námi nemluví?
- Because we are beneath him.	- Protože jsme pod jeho úrovní.
- So, he looks down on us?	- Jakože se na nás musí dívat z výšky?
- He's stuck up.	- Ne. Jakože na nás hází bobek.
- He's up on his high horse.	- Přímo z toho koně?

Jediná částečně převedená slovní hříčka se projevuje ve spojení *být pod něčí úroveň*, které je však upraveno a působí poněkud nepřirozeně (je s podivem, že nebyl využit rovněž idiom „dívat se na někoho spatra“). Překladatel tyto ztráty kompenzoval použitím idiomu *házet na někoho bobek*, který je expresivnější, než původní slovní hříčky, přinejmenším však vystihuje jejich přenesený význam. Předmětem druhé konverzace je rovněž chrlič, tentokrát je ale humor založen na skutečnosti, že chrlič je z kamene. Překladatel zde substituoval anglické idiomy českými metaforami a idiomem.

- It's a stone gargoyle. This one looks uncomfortable.	- Kamenný chrlič. Tenhle vypadá poněkud nespokojeně.
- Like he's between a rock and hard place?	- Jojo, to se hned pozná podle toho jeho kamenného ksichtu.
- It's a stone gargoyle. He looks mean and heartless.	- Je to kamenný chrlič. Vypadá namyšleně a bezcitně.
- In other words, stone cold?	- Jinými slovy - má srdce z kamene.
- I don't think I want to talk to him.	- Nemám chuť s ním mluvit.
- Yeah, he's giving you the cold shoulder.	- Chápu - háže na tebe kamenný ksichty.
Both of them.	

Komický efekt je v původní verzi vytvářen také za využití homofonie (*FANG-shui - TESÁK-shui*), přičemž vtip se v důsledku doslovného překladu zcela vytrácí a netranskribované *shui* navíc působí cizorodě. Dále je použit specifický posměšný prefixu *shm-* (*Vampire, shmampire – Nech těch nesmyslů o upírech*), jehož překlad či spíše parafráze je explicitující a nivelizující. Na odlišné výslovnosti založené spojení, které zde vyjadřuje, že oba mluvčí hovoří o stejné skutečnosti, jen ji nazývají jinak, substituoval překladatel upraveným českým spojením „já o voze, ty o koze“. Z fonetické úrovně se tak

sdělení v překladu přesouvá na úroveň lexikální. Na rozdíl od původní fonetické hříčky je použitý aktualizovaný frazeologismus (*You say tomato, I say tomato – Ty mluvíš vo koze, a já – taky vo koze*) na jednu stranu stylisticky intenzivnější, zároveň se mu však daří zachovat základní smysl. Poslední příklad těží z aliterace. Překladatel částečně zachoval východisko vtipu (Frederick nezná slovo aliterace a snaží se to zakrýt), zároveň však vtip v překladu kvůli absenci aliterace nemůže fungovat a působí nesmyslně:

<ul style="list-style-type: none"> - Let's just say, I know what it's like to be a misunderstood miscreant mired in melancholy - Nice alliteration - Thank you. Nice assonance 	<ul style="list-style-type: none"> - No řekněme, že vím, jaký to je být nepochopeným bídákem utopeným v bezedný depresi - Hezká aliterace - Díky. Hezký cizí slovo
---	---

10.2.3 Kulturní aluze

Humor spojený s kulturními aluzemi je kromě prostého aktualizovaného užití odkazu utvářen mimo jiné za využití dvojsmyslnosti, fonetické podobnosti a záměny lexika. V případech, kdy byly texty s aluzemi přeloženy doslovně, se vytrácí komický efekt a případně také spojitost s prvkem kultury, na něž je odkazováno. Dvojsmysl a odkaz na film *Goodfellas* se vytrácí v překladu spojení použitým o krysím gangu: *good fellas – fajn týpkové*. Fonetická hříčka *Mace...wind...do - Palcát... vítr... práce* odkazuje na postavu Mace Windu ze série *Star Wars* a objevuje se v rozhovoru o skutečném palcátu. Místo nefunkčního doslovného překladu by zde bývalo vhodnější přistoupit k substituci či jinému adaptačnímu řešení. Volnější přístup zvolil překladatel v řešení následující hříčky využívající dvojsmyslnost:

I like Windows alright, but I'm not too fond of Gates.	Proti woknům nic nemám - vyjma těch, co vymyslel Gates.
--	---

V překladu se sice objekt vtipu přesouvá z autora na dílo, nicméně se podařilo zachovat komický efekt i odkaz, a to použitím slangového výrazu *wokna* označujícího operační systém *Windows*. Cíl vtipu se přesunuje také v substitučním převodu *Dungeons and Dorks – Ptačí doupě* (podle české hry *Dračí doupě* na hrdiny založená na systému

Dungeons and Dragons, na který je zde odkazováno), kdy se terčem místo hráčů stává samotná hra. Při překladu upravené citace ze Sněhurky bratří Grimmů byla použita upravená verze jednoho z existujících překladů s významovým posunem (*Mirror, mirror on the wall, who's the lamest of them all? - Řekni mi, zrcadlo, kdo je na světě i v zemi zdejší, kdo je nejloupější?*).

Překladová řešení aluzí, které by byly pro české hráče kryptické, a méně známých citátů opět oscilují mezi doslovností a parafrází. V následujících příkladech se doslovným překladem vytrácí původní odkazy a kromě absence komického efektu mohou česká řešení působit až nesmyslně (zvláště v prvním příkladu):

Originál	Překlad	Poznámka
I'm going to call you Spike, the chair who always hurt the ones it loved.	Budu vám říkat Bodlinka - křeslo, které vždy ublíží těm, které kdysi milovalo.	O mučícím křesle – odkaz na sentimentální píseň nazpívanou v parodické verzi Spikem Jonesem
Excuse me, by any chance do you know how to ride a horse and throw a pumpkin?	Promiňte, ale neumíte čirou náhodou jezdit na koni a házet dýněma?	K bezhlavému golemovi – odkaz na povídku W. Irvinga The Legend of Sleepy Hollow
And though he's already walked through the valley of the shadow of death, today we must ask not what this planter box can do for him, but what he can do for this planter box.	A přestože se již notnej čas procházel po údolí smrti, netážeme se dnes, co může tenhle květináč udělat pro něj, ale co může von udělat pro tenhle květináč.	Ironická pohřební řeč – parodie na běžně používané fráze a citát J. F. Kennedyho
Well, maybe he's cool. 'Cause when you're cool, the sun shines on you 24 hours a day.	Možná protože je hustej. Páč když je někdo hustej, svítí na něj slunce 24 hodin denně.	O chrličích se slunečními brýlemi v podzemí – aluze na film Ferris Bueller's Day Off

Nekonzistentní přístup je patrný při převodu názvu ACME odkazujícího na společnost z kreslených seriálů charakteristickou především nízkou kvalitou a nefunkčností

výrobků. Překladatel zde v jednom případě název vypouští a v druhém substituuje spojením *vietnamská společnost*, u nějž lze v českém prostředí předpokládat konotace odpovídající originálu (nízká kvalita). Druhé řešení tak zachovává vtip a zároveň překlad lokalizuje²². Citát *Oh, the humanity* spojený se ztroskotáním vzducholodi Hindenburg je parafrázován *Proč vy lidi takový věci sakra vymejšíte*. Zvolání vyjadřující obecné zděšení či šok, zde pronesené u mučičího nástroje, lze interpretovat v aktualizovaném významu jako obvinění či výčitku lidstvu. Použitá parafráze tak podle našeho názoru zachovává ilokuční význam, i když za cenu stylistického posunu a absence původního kulturního odkazu a významových nuancí (citát je často používán ironicky). Ztrátu intertextové provázanosti pozorujeme také u vtipu odkazujícího na druh šablonovitých vtipů „Your momma is so fat ...“, které jsou populární především ve Spojených státech. V překladu komentáře směřovaného ke korpulentní železné panně se vytrácí pro české hráče nesrozumitelný odkaz, mění se objekt vtipu a komický efekt je oslaben, ne-li zcela ztracen (*Looks sort of like my Aunt Votre Meré - Při troše fantazie vypadá jako moje matka*).

10.2.4 Stylisticky příznaková mluva

V analyzované části hry se objevují tři postavy, vyznačující se stylisticky příznakovou mluvou. V případě hlavní dvojice postav Mony a Frodericka plyne komický efekt z jejich nesourodosti. Mona je vzdělaná francouzská operní zpěvačka, mluví s francouzským akcentem smíšeným se stereotypními rysy „upírské výslovnosti“ a používá cizí výrazy a slova odkazující na její vyšší vzdělání (*potpourri, alliteration*). Froderick je na druhou stranu vykreslen jako protřelý „kluk z ulice“ s americkým přízvukem a nedbalou výslovností, který se promítá i v textu - na morfologicko-lexikální úrovni je charakterizován nespisovnými staženými tvary, vypouštěním hlásek, kolokvialismy a případně slovosledem (*Picasso he ain't, that's for sure!; C'mon; don't worry 'bout 'em; cool, street cred, sucker*). Překladatel tyto charakteristiky převádí především na morfologicko-lexikální úrovni. Mona je v překladu charakterizována pouze spisovnou češtinou (*Na to nemám dostatek síly. A i kdybych měla, nechápu, čeho bych tím docílila*) a dochází tak k výrazové ztrátě, neboť vyjadřování postrádá jakékoli „upírské rysy“. Froderickovo vyjadřování je nespisovné, oplývá kolokvialismy, expresivními výrazy a prvky obecné češtiny - obzvláště patrné je protetické *v-* či nahrazování koncové hlásky

²² V rámci komparativní analýzy používáme tento pojem ve smyslu Popovičova makrostylistického posunu.

-é hláskou -ý (*Vo co se to tady snažíš; jméno tý tvý údajný kletby*). V případě Frodericka dochází v překladu k zesilování stylistických rysů – typizaci. Je možné, že morfologicko-lexikální specifika překladatel úmyslně přexponoval ve snaze kompenzovat za přízvuk postavy.

Třetí postavou je vůdce kryšího gangu Frank, který je charakterizován italským přízvukem, kolokvialismy, „mafíánským slangem“ (*associates, soldiers, order a hit*) a stereotypními frázemi (*Don't be a wise guy. You trying to be some kind of comedian?*). Specifická nedbalá výslovnost je přenesena i do psaného textu na morfologicko-lexikální úrovni (*Fuggedaboutit, jus*). V překladu je postava charakterizována stejně jako Froderick, tedy prvky obecné češtiny, kolokvialismy a expresivními výrazy (*Hello there yourself, doll face. How youse doin' today? - Tě péro, šťabajzno. Jakpak se ti dneska nakrucuje prdýlka?*). Dochází k nivelizaci, jelikož vyjadřování ztrácí své stylistické znaky odkazující na stereotypní zobrazení italoamerických mafiánů, pro něž nemá čeština odpovídající prostředky, zároveň je však překlad expresivnější. Tento posun lze přisoudit potenciální snaze překladatele o kompenzaci.

10.3 Sam and Max: Culture Shock

10.3.1 Vlastní jména

Český překlad je v přístupu k vlastním jménům nekonzistentní. Jména, která nenesou význam a nevytváří komický efekt, jsou všechna ponechána v původní podobě (*Sam, Max, Hubert, Lou, Bosco*). Nepřeložena byla ponechána také osobní jména mluvčích a komická, zatímco názvy neživých skutečností přeloženy jsou, a to doslovně (*Freelance Police – policie na volné noze*), s významovým posunem (*Brady Culture's Home for Former Child Stars – Dům Bradyho Culture pro bývalé dětské hvězdy*) a v jednom případě i nekompletně (*Benevolent Brotherhood of Vermin – Verminovo benevolentní bratrstvo*). Význam a komický efekt osobních mluvčích jmen je v překladu zcela ztracen. Důvodem pro ponechání jejich původní podoby mohlo být v některých případech neporozumění. Například jméno psychoterapeutky Sybil Pandemik pravděpodobně zesměšňuje psychoanalytickou praxi, která je ve Spojených státech velice rozšířená a často vnímána jako zbytečná či nesmyslná – *Sybil* zde odkazuje na věštkyni Sybilu a příjmení *Pandemik* (od slova *pandemie*) na zmiňovanou rozšířenost (v tomto případě existuje rovněž možnost, že bylo jméno ponecháno s přesvědčením, že bude srozumitelné i pro české hráče). Další

příčinou mohla být nedostatečná jazyková kompetence, jako například u jména *Whizzer*, které nese postava, jež si musí neustále odsakovat na záchod. Třetí příklad, kterým je jméno krysy s dvěma velkými předními zuby *Jimmy Two-Teeth*, však nasvědčuje, že k ponechání jmen vedlo rozhodnutí nepřekládat žádná z mluvčích jmen. Na závěr zmíníme rozpor, který vznikl překladem podtitulu této hry *Kulturní šok* a ponecháním jména hlavního padoucha *Brady Culture*. Vytrácí se tak nejen návaznost jména na titul, ale zároveň kritika současné americké popkultury, která je zde zosobněna touto postavou egomaniaka posedlého slávou.

10.3.2 Jazykově vázaný humor

Stejně jako u hry *A Vampire Story* i zde jazykový humor velice často pramení z aktualizovaných nebo upravených idiomů a dvojsmyslnosti. Rozdíl spočívá v povaze a různorodosti překladových řešení. Ve většině případů jsou upravené idiomy překládány zcela doslovně (*for all the tea in Tealandia* – *za všechen čaj z Čajovnicka*) případně s mírně odlišnou formulací, k níž snad vedla snaha o zlogičtění, (*And another one bites the cheese* – *A ještě jeden kousek do sýra*) či generalizací (*Give it up, Culture, your quiche is cooked* – *Vzdej to, Culture, tvůj koláč je už dávno dopečený*). Kromě humoru se v těchto případech vytrácí i smysl a dochází k negativnímu posunu. Volnější překlad byl použit u idiomu, kterým Sam okomentuje boxovací rukavici (*This might come in „handy“* – *To by mohlo být „akorát do ruky“*). Je pravděpodobné, že tato převážně nesmyslná řešení souvisí s nedostatečnou kompetencí v jazyce originálu, avšak k jejich neporozumění mohly přispět i další faktory, jako absence „in-game“ kontextu (repliky nejsou v souboru, z něž jsme je získali, nijak logicky řazené a nevíme, zda byl k překladu poskytnut kromě textu také audiovizuální materiál - samotná hra). V mnohem menší míře byla využita substituce. V prvním příkladu však český idiom nese zcela jiný význam a v dané situaci působí nesmyslně a vytrácí se navíc humor plynoucí z aktualizace doslovného významu. Ve snovém výjevu je místo žárovky ve stropním světle hlava hlavního padoucha a Sam po pronesení následující repliky zhasne:

I think someone needs to turn the lights out on your career, Brady.	Myslím, že někdo by si rád posvítíl na tvoji kariéru, Brady.
---	--

V dalším příkladu se sice po substituci vytrácí komika, opět plynoucí z aktualizace doslovného významu (zde slovesa *serve*), řešení však nepůsobí nesmyslně. Český překlad nicméně kopíruje anglický slovosled a replika v češtině proto působí nepřírozně:

- C'mon little buddy, there's justice to be served.	- No tak, kamarádíčku, je tu spravedlnost, které musí být učiněno za dost.
- Can we get ice cream afterwards? Justice makes me hungry.	- A můžeme se potom zastavit na zmrzlinu? Ze spravedlnosti mívám hlad.

U následující slovní hříčky je patrné, že překladatel zvolil slovníkový ekvivalent bez ohledu na kontext. V překladu se vytrácí spojitost slov *malfeasance* a *feasance*, na níž je komika postavena a kterou bylo možné zachovat i v češtině:

- Multiple reports of malfeasance in the neighborhood!	- V sousedství byla hlášena série zločinů!
- Oh, joy! That's my second favorite feasance!	- Jaká slast! To je má druhá nejoblíbenější povinnost!

V překladu se vytrácí rovněž komika pramenící ze hry s dvojsmyslným výrazem *patronize*. Doslovný překlad navíc působí v dané situaci nesmyslně. Zatímco v druhé replice spojení slov *podporovat* a *pošklebovat* do určité míry funguje, protože podpora může konotovat pomoc v nouzi, ve třetí replice již výraz *podporovat* nedává smysl.

- We'd like to patronize your fine establishment my good man.	- Rádi bychom podporovali tvůj báječný podnik, dobrý muži.
- By patronize you, he means we want to buy stuff from you, not... mock you. We probably WILL mock you, but that's not what he meant.	- Tím podpořením myslel, že si od tebe něco koupíme... nepoškleboval se ti. My se ti nejspíš BUDEME pošklebovat, ale tím to říct nechtěl.
- I know what he meant. Don't patronize me! So, what do you wanna buy?	- Víím, co tím myslel. Nepodporujte mě! Takže, co byste rádi koupili?

Na závěr se stručně zmíníme o fonetické hříčce, s níž jsme se setkali i v překladu hry *A Vampire Story*, kde byla převedena upraveným českým frazeologismem. V překladu hry *Sam & Max* byl použit doslovný překlad. Opět zde může být příčinou nedostatečná jazyková kompetence a znalost kultury, ale také absence audiovizuální stránky, která by díky odlišné výslovnosti mohla překladateli poskytnout vodítko. Podíl na tom, že překladatel volil doslovný překlad, může mít také navazující vtip využívající prostý denotativní význam slova *tomato*.

- I'm not a "sawbones," I'm a psychotherapist.	- Já nejsem "řeznice", jsem psychoterapeutka.
- Tomato, tomato. Hey, I'm getting hungry.	- Rajče, rajče. Hej, začínám mít hlad.

10.3.3 Kulturní aluze

Na rozdíl od hry *A Vampire Story* jsou kulturní aluze ve hře *Sam & Max: Culture Shock* více vázány na výchozí kulturu. Zatímco u prvně jmenované hry bylo odkazováno v mnoha případech na kulturní jednotky, jejichž znalost lze očekávat i u českých hráčů, většina odkazů přítomných zde je pro české hráče s velkou pravděpodobností kryptická. Až na dva případy byly aluze převedeny bez jakékoli vysvětlivky či úpravy a často s negativními významovými posuny. Například následující dvě repliky musí hráč zvolit při psychoanalýze jako reakci na inkoustové skvrny, aby mu byla diagnostikována posedlost slávou:

Susan Lucci holding an Emmy.	Susan Lucci, která drží Emmy.
Pigeons on the marquee at Mann's Chinese Theater.	Holuby na velkém stanu u Mannova čínského divadla.

Susan Lucci je americká seriálová herečka, která byla od roku 1978 devatenáctkrát nominována na cenu Emmy, ale poprvé ji získala až v roce 1999. *Mann's Chinese Theater* (dnes TCL Chinese Theater) je známé dlažbou s otisky rukou slavných osobností. Českému hráči v těchto případech s nejvyšší pravděpodobností zůstane skrytý význam, který odkazy propojuje s posedlostí slávou. Bez vysvětlivky funguje jediný odkaz, a to

ironické použití jména Johanna Sebastiana Bacha, jehož znalost lze předpokládat i mezi českými hráči.

Johann Sebastian here only knows how to play one song.	Tady Johann Sebastian hraje furt tu samou písničku.
--	---

Příčinou chybného překladu v následujícím příkladu byla pravděpodobně nedostatečná znalost výchozí kultury. Kromě neznalosti spojení *pledge of allegiance* označujícího slib věrnosti vlajce USA se na překladu podepsala i skutečnost, že překladatel neznal píseň *Camptown Races*. Vtip je zde založen na nevhodnosti spojení slibu věrnosti a melodie písně a zároveň na záměně vlajky za zbraň.

- Well he was saying the pledge of allegiance to the tune of Camptown Races... - I pledge allegiance to my gun. Doo-dah! Doo-dah!	- Přisahal věrnost písni Camptown Races... - Přisahám věrnost své zbrani. Túdle-núdle! Túdle-núdle!
--	--

Kromě chybného překladu první repliky, v jehož důsledku se vytrácí návaznost druhé repliky, je navíc nahrazen popěvek *doo-dah*, kterým je píseň charakteristická a jenž nenese žádný význam, českým spojením *túdle-núdle* vyjadřujícím odmítavý postoj. První replika tak zůstává ukotvena ve výchozí kultuře, zatímco druhá je do jisté míry lokalizována českým idiomem, zde použitým nesmyslně.

Od doslovnosti se překlad odklání ještě ve dvou případech. V prvním je substituováno původní spojení *SWAT team* českým názvem speciálních policejních jednotek *URNA*. Dochází tak k lokalizaci, která je však narušena bezprostředním okolním textem, v němž jsou zachovány názvy původních institucí.

It's just you two? Where's the SWAT team? Where's the National Guard? WHERE'S NASA?!	Vy jste jen dva? Kde je URNA? Kde je Národní garda? KDE JE NASA?
---	--

V druhém příkladu byl použit funkční ekvivalent za název *tiki*. Po vyhledání ve slovníku jsme zjistili, že se jedná o doslovný přepis slovníkové definice (Lingea 2002).

Kromě toho, že se vytrácí odkaz na dřívější kýčovitý dekorační či stylizační trend ve Spojených státech využívající polynéskou symboliku a bůžky tiki, působí překlad přinejmenším nepřírozně.

Ah, the tiki. Holdover from the days when you could sell all kinds of cheap crap without a successful children's television show.	Ach, soška polynéské nadpřirozené síly. Památka na dobu, kdy bylo možné prodat všemožný laciný brak, aniž by k tomu bylo zapotřebí úspěšné dětské televizní show.
---	---

10.3.4 Stylisticky příznaková mluva

Nejvýrazněji odlišena je postava psího detektiva Sama, vedlejší postava krysy jménem Jimmy Two-Teeth a postavy Whizzer, Peepers a Specs. Jimmy Two-Teeth je charakterizován jako kriminálník s nedbalou výslovností, používá nespisovné výrazy, zkrácené a stažené tvary a slangové výrazy (*I ain't talkin', coppers. Jimmy Two-Teeth ain't no rat. Er... well, I ain't talkin'*). Překlad není konzistentní, ve většině případů dochází k stylistické nivelizaci a vyjadřování se většinou posouvá do roviny spisovné češtiny, zatímco v jedné z replik je použita nespisovná koncovka -ý místo -é a nespisovný tvar zájmena *nima*.

Hey, dogface, yer partner's givin' me a headache!	Hej, psí kebule, z tvého partáka mě třeští hlava!
I give up! Take yer phone and lemme go!	Vzdávám se! Vezměte si svůj telefon a nechte mě jít!
Well that's sportin' of ya. Now you mention it, I don't really like bein' up here so high. I got me a thing about heights, they make me nervous, you know?	To je od tebe moc pěkný. Když už o tom mluvíš, ta výška se mi moc nepozdává. Mám s nima trochu problém, jsem z nich nervózní, chápeš?

Postavy bývalých dětských hvězd Whizzer, Peepers a Specs mají každá svou „hlášku“, která je spojena s jejich jmény. Jejich opakování vyžaduje konzistentní přístup, kterým se však překlad nevyznačuje. Hlášky postavy Peepers byly převedeny doslovně bez posunů. Idiomatický eufemismus *number one*, který používá Whizzer je zde překládán

doslovně a ve hře působí nesmyslně (Whizzer po pronesení své hlášky odbíhá na záchod). Zcela odlišně je pak přeložen v druhém příkladu, v němž má překlad zcela jiný význam než originál. Ve třetím příkladu je použito další odlišné překladové řešení. Vytrácí se tak návaznost jednotlivých replik.

Time out for #1!	Přestávka pro číslo 1!
Heck no! I've got to take some time out for number one!	K čertu, ne! Musím si vzít pár dní volno!
Time out for the cavalry!	Čas na kavalerii!

Nekonzistentně přeloženo je i vyjadřování postavy Specs. Kromě ztráty návaznosti dochází v prvním příkladu k významovému posunu a použitý překlad je v dané situaci (Specs mluví o graffiti na zdi) nesmyslný.

Hey hey hey! You messed it up!	Hej hej hej! Tys to rozbil!
You made me mess up...	Ted' jsem to zkazil...

Nejvýraznějším rysem vyjadřování Sama jsou mnohoslovná zvolání vyjadřující údiv, překvapení a podobně. Na první pohled působí nesmyslně, ale přinejmenším část je nějak spojena s děním v hře. Tato zvolání jsou překládána až na jednu výjimku doslovně a většinou jsou uvozena předložkou signalizující v češtině zvolání (*u, pro*). Volnější překlad byl použit pouze v prvním ze zde uvedených příkladů, v němž je alespoň část zvolání nahrazena mírně expresivními výrazy. V druhém a třetím příkladu byla zvolání přeložena doslovně bez zmiňovaných úvodních předložek. Zatímco v druhém příkladu, kdy Sam vyjadřuje šok z obří tlusté krysy, je překlad nepřírozený až nesmyslný již na první pohled, ve třetím by mohl překlad sám o sobě dávat smysl. Nicméně vzhledem ke kontextu (reakce do telefonu na hlášení o sérii zločinů) je překlad nejen chybný, ale rovněž potenciálně matoucí pro hráče, protože ve hře se nic podobného neodehrává. Poslední zde uvedené zvolání vyjadřuje zděšení nad žádostí Maxe, aby ho Sam nechal řídit.

Jiminy Christmas Eve in a padlocked	Krucinál hergot kruci písek v krabici s
-------------------------------------	---

sweatbox	cukrovím!
Sweet rodent eating disorders, that is one fat rat.	Porucha příjmu sladkostí u hlodavců, to je jedna tlustá krysa.
Great gouts of steaming magma on a beeline for the orphanage!	Velké řeky vroucího magma si to míří rovnou na sirotčinec!
Jumping vehicular homicide	Pro skákající dopravní sebevraždu

Doslovné překlady těchto zvolání působí v českém textu rušivě, až nesmyslně. Lepším řešením by zde bylo interpretovat emoce, které tato zvolání vyjadřují, a zachovat je volnějším překladem nebo vyjádřit jinými odpovídajícími prostředky jako v prvním příkladu, kdy ovšem dochází ke stylistické nivelizaci specifického rysu vyjadřování.

Závěrem chceme poznamenat, že jsme na úrovni stylu zaznamenali výrazné posuny v expresivitě. Některé slangové a hovorové výrazy jsou přeloženy českými vulgarismy. V českém překladu hry se tak vyskytují stylistické prvky, které nejen nemají protějšek v původní verzi a působí přehnaně, ale jsou navíc nevhodné.

...some misguidedly ballsy felon's napped our phone!	Nějaký zatracený parchant nám čmajznul telefon!
... I have to admit I'm half charmed by the sheer spunk of that oily little perp.	...musím přiznat, že jsem téměř okouzlen odvahou toho malého, mastného parchanta.
Let's debone the smarmy little skeez...	Vykostíme tuhle slizkou děvku

10.4 Shrnutí

Naše analýza odhalila dvě diametrálně odlišné strategie. Překladatel hry *A Vampire Story* použil při převodu širokou škálu překladatelských postupů, mimo jiné substituci, parafrázi a kompenzaci. Ve většině případů byla překladatelská řešení motivována snahou zachovat komický účinek a specifické stylistické rysy. Některá řešení aplikovaná při převodu kulturních aluzí a proprií překlad mírně lokalizují a některé stylistické rysy jsou v překladu preexponovány. Celkově lze soudit, že se překladatel řídil především estetickou normou a snažil se vytvořit co nejpřirozenější český text. Při analýze jsme si povšimli, že překladatel s původním textem nakládal značně volně i v jiných zde neanalyzovaných případech. Mimo jiné jsme v překladu našli vtip, který ve výchozím textu nemá

protějšek. Toto rozšíření mohlo být motivováno snahou kompenzovat ztráty vzniklé například při převodu některých aktualizovaných idiomů.

Zcela opačný přístup byl zjištěn u překladu hry *Sam & Max: Culture Shock*, jemuž dominují doslovná překladatelská řešení. V českém textu bylo zaznamenáno značné množství negativních významových posunů a neopodstatněných stylistických posunů. Kulturní odkazy nejsou českým hráčům nijak zprostředkovány až na dvě výjimky, pro které však byla použita přinejmenším sporná řešení. V překladu je v některých případech zachován i původní slovosled, řešení jsou v mnoha případech nesmyslná a nepřirozená. Dalo by se říci, že překladatel (nebo překladatelé) se řídili normou reprodukční. Nicméně vzhledem k celkově nízké kvalitě překladu, nekonzistentním řešením a dalším faktorům je však pravděpodobné, že se překladatel vědomě neřídil žádnou normou. Celkově lze říci, že se v překladu nežádoucím způsobem mísí výchozí a cílová kultura a dochází tak ke kreolizaci. Je nezbytné poznamenat, že známky nekonzistentního přístupu k překladu mohou být důsledkem potenciální účasti více překladatelů. Četné významové posuny mohly být navíc zapříčiněny absencí herního kontextu. Interpretace samotných textů tak, jak jsou zaznamenány v příslušném souboru, by byla bez souvisejícího audiovizuálního materiálu v řadě případů přinejmenším problematická.

Veškeré analyzované texty byly ve hrách zobrazovány jako titulky. Přesto nebyly zjištěny žádné postupy běžně spojované s titulkováním, jako je například kondenzace či vypouštění textu. Tímto tématem se budeme podrobněji zabývat v následující kapitole.

Na základě našich zjištění můžeme usuzovat, že audiovizuální stránka hraje u překladu počítačových her významnější roli, než u tradičních audiovizuálních médií. K tomuto přesvědčení nás vede již zmíněné zjištění, že překládané texty nejsou z velké části logicky organizovány a bez „in-game“ kontextu, který dodává příslušný audiovizuální materiál, je jejich odpovídající interpretace a převedení do cílového jazyka v mnoha případech téměř nemožná. Tato skutečnost souvisí s interaktivní povahou počítačových her. Rozhovor stejných postav ve stejné situaci se může odvíjet zcela odlišně. Jeho průběh záleží na jednotlivých volbách hráče a nelze tak přesně předpovědět, v jakém sledu budou repliky zaznívat. Překladatel tedy ani nemůže dostat souvislý přepis konverzace, jako například u filmu. Výjimkou jsou samozřejmě neinteraktivní pasáže (vložené animované filmy) a odlišné podmínky lze očekávat rovněž u dějově lineárních her, v nichž hráč například do rozhovorů ani nezasahuje (například FPS hry). Lze říci, že interaktivní

povaha počítačových her může mít v mnoha případech zásadní vliv na překlad jako proces i výsledný produkt.

Nedovolujeme si zde stanovit jakékoli normy, kterými se obecně řídí překlad počítačových her do českého jazyka na základě analýzy dvou přeložených her. Nicméně dva faktory nasvědčují tomu, že by překlad hry A Vampyre Story mohl být reprezentativním příkladem. Prvním faktorem je osoba překladatele, který má s překladem podobných her do češtiny zkušenosti a lze předpokládat, že bude díky dřívějším překladům znát očekávání a preference hráčů. Druhým faktorem je kladné hodnocení překladu. Toto hodnocení je sice ojedinělé (ačkoli kladné hodnocení je stručně zmíněno rovněž v jedné slovenské recenzi), je však třeba si uvědomit, že českým překladům počítačových her se obecně nedostává mnoho pozornosti a hodnocení specificky zaměřené na překlad je jev spíše ojedinělý. Pokud tedy přijmeme překlad hry A Vampyre Story jako reprezentativní, můžeme učinit dva návrhy, které by mohly být navazujícím výzkumem ověřeny a případně použity k formulaci překladatelských norem.

1. *Při překladu počítačových her, v nichž se na utváření herního zážitku významně podílí humor, je upřednostňován komunikativní překlad zaměřený na zprostředkování humorného účinku.* Návrh by bylo možné formulovat i obecněji. *Při překladu počítačových her má zachování účinku, který se výrazně podílí na utváření herního zážitku, přednost před zachováním formy a denotativního významu.* Tento návrh je v souladu s požadavkem ekvivalentního herního zážitku, o němž jsme hovořili v teoretické části.
2. *Při překladu počítačových her je přijatelné aplikovat adaptační překladatelské postupy.* Substitute jmen a reálií, substitute idiomů či parafráze jsou přijatelné postupy. Překlad je zaměřen na hráče cílové kultury a lokalizace je přijatelný makrostylistický posun. Tento návrh je v souladu s tvrzeními o téměř absolutní svobodě překladatele při převodu počítačových her, které jsme zmínili v teoretické části.

Závěrem se chceme pozastavit nad skutečností, že oba překlady vyšly jako oficiální verze. Překlad hry Sam & Max: Culture Shock se vyznačuje negativními významovými posuny, nesmyslnými řešeními a dokonce chybami v míře, která nás vede k přesvědčení, že po vypracování neprošel žádnou redakcí a testováním. Je s podivem, že takto nekvalitní překlad byl vydán jako oficiální česká verze hry. Příčinou je zde s nejvyšší

pravděpodobností především neochota investovat do překladu náležité prostředky. Jak jsme uvedli v úvodu této kapitoly, překlad vypracovali z finančních důvodů studenti znalí anglického jazyka. Boška (2011) navíc uvedl, že hra neprošla ani profesionálním beta testem (případně žádným beta testem), při němž by mimo jiné měla být identifikována nesmyslná řešení. Nebudeme zde činit obecné závěry již z toho důvodu, že by zde analyzovaný překlad mohl být výjimečným příkladem (ačkoli podle našeho zdroje byl stejný postup použit i u dalších her). Další výzkum by se nicméně mohl zaměřit na kvalitu oficiálních českých překladů počítačových her a případnou provázanost nízké kvality s nedostatečným financováním.

11 Specifické rysy titulků v počítačových hrách

11.1 Materiál a metody výzkumu

Titulky v počítačových hrách zkoumáme na videích zachycujících interaktivní a neinteraktivní pasáže s titulky ze sedmi počítačových her. Kromě her A Vampyre Story (VS) a Sam & Max: Culture Shock (SM), které jsme analyzovali v předchozí části, jsme vybrali další dvě, novější hry z žánru adventura - Deponia a The Walking Dead (WD). Dále jsme vybrali FPS hru Call of Duty: Black Ops 2 (BO2), FPS hru s prvky RPG Bioshock a akční hru Assassin's Creed 3 (AC3), která byla nedávno oceněna za nejlepší českou lokalizaci roku 2012 na cenách Boom (AHP 2012). Hry jsme zvolili tak, aby byly zastoupeny nejen novější hry stejného žánru, jako jsou tituly analyzované v předchozí části, ale také hry z jiných žánrů se zcela odlišným „stylem hraní“ a zpracováním. Poslední tři jmenované hry lze označit za prémiové nebo „AAA“ tituly, které se obecně vyznačují značnými investicemi do vývoje. Rovněž by se dalo říci, že se v tomto druhu her v současnosti projevuje snaha o přiblížení se filmovému zážitku prostřednictvím realistické grafiky, velkého množství vložených neinteraktivních sekvencí a linearitou.

Videa jsme stáhli ze serveru YouTube prostřednictvím rozšíření Flash Video Downloader pro internetový prohlížeč Firefox. Pro jejich přehrávání a měření časových úseků jsme využili přehrávač VLC Media Player a program pro editaci videí Avidemux. Formát stažených souborů nám neumožnil použít titulkovací program VisualSubSync, kterým by bylo možné dosáhnout přesnějších měření. Z důvodu technických omezení jsou proto časové údaje, které zde budeme uvádět, pouze přibližné, přičemž odchylky v naměřených hodnotách se podle našeho odhadu pohybují v setinách až desetinách vteřiny.

Na vybraném materiálu budeme sledovat specifické formální rysy titulků v počítačových hrách a zjištěné rysy porovnáme s vlastnostmi titulků používaných pro neinteraktivní audiovizuální (AV) média. Za využití našich zjištění z předchozí komparativní analýzy budeme zjišťovat, zda jsou při překladu titulků v oblasti počítačových her uplatňovány redukční překladatelské postupy typické pro běžnou titulkovací praxi, jako je kondenzace či vypouštění částí textu.

11.2 Specifika v titulkování počítačových her

Titulkům v počítačových hrách dosud nebylo věnováno větší množství pozornosti. Chandlerová (Chandler 2005: 170, 185) upozorňuje na potenciálně větší délku překladu oproti originálu a stručně popisuje technické aspekty překladu titulků. Šíře se titulky zabývá O'Haganová (O'Hagan 2006: 14), která se zmiňuje o několika specifických rysech. Podle O'Haganové jsou titulky v počítačových hrách do určité míry podobné titulkům na DVD a jako příklad uvádí možnost zastavit a znovu spustit děj. Jako odlišující rysy jmenuje rychlejší střídání titulků, než je tomu ve filmech, a přisuzování menšího významu na celistvost sémantických jednotek²³. Místo počtem znaků jsou titulky často omezeny počtem pixelů a překladatelé mohou využívat určité programy, které jim umožňují kontrolovat délku titulků na obrazovce. K formální stránce titulků dále uvádí, že repliky jednotlivých mluvčích jsou v titulcích uváděny jejich příslušnými jmény, přičemž výjimkami jsou například voiceover vypravěče, který bývá značen kurzívou, a vypouštění jména či jeho náhrada třemi otazníky v případech, kde hovoří nové a neznámé postavy. Posledním zmíněným rysem je zvýrazňování důležitých informací odlišnou barvou.

Petrů (2011: 66) se zmiňuje o specifickém rysu překladu herních titulků do češtiny, jímž je absence krácení textu. Překladatelé titulky překládají jako jakékoli jiné texty bez využití kondenzace a omisí. Možným důvodem je podle Petrů kromě možnosti zastavit a znovu spustit hru, pokud by hráč nestíhal titulky číst, rovněž snaha věrně vykreslit charakter jednotlivých postav.

Zatímco titulkování pro neinteraktivní audiovizuální média se věnuje řada autorů (Pedersen 2011, Pošta 2012) a proces vzniku a překladu se řídí řadou standardů (Karamitroglou 1997), titulkování v počítačových hrách se nedostává téměř žádná pozornost a promítá se zde absence norem. O absenci jakýchkoli pravidel se zmiňuje Griffiths (2009), který zároveň navrhuje šestnáct pravidel, jimiž by se mělo titulkování pro počítačové hry řídit. Mimo jiné zmiňuje volbu vhodného fontu a velikosti písma, omezení délky titulků, možnost ovládat rychlost zobrazování titulků či barevné odlišení různých postav. Ve svém 14. pravidle vyslovuje požadavek, aby titulky vždy přesně odpovídaly mluvenému slovu, protože rozpor v psaném a mluveném textu by mohl být pro hráče velice rušivý (Griffiths 2009: 4). Na základě svých zkušeností můžeme říci, že toto

²³ O zásadách, kterými se běžně řídí titulkovací praxe u neinteraktivních AV médií, jako je například dělení delších vět a souvětí mezi titulky a řádky na co nejvyšší syntaktické úrovni či zachovávání logických a syntaktických celků, pojednává mimo jiné Karamitroglou (1997) a (Pošta 2011: 54 - 56).

poslední jmenované pravidlo je dodrženo ve většině počítačových her a právě doslovný přepis mluveného slova v herních titulcích nás přiměl se na tuto oblast zaměřit.

Při zkoumání titulků v počítačových hrách jsme se zaměřili na délku titulků, časování, umístění na obrazovce, barvu a font písma a další specifika.

Karamitroglou (1997) uvádí, že u titulků určených pro televizi by v jednu chvíli na obrazovce neměly být zobrazeny více než dva řádky titulků a délka jednotlivých titulků by se měla pohybovat kolem 35 znaků. Pokud počet znaků přesahuje 40, dochází ke zhoršení čtivosti textu. Jednotlivé řádky v dvouřádkových titulcích by měly být pokud možno stejně dlouhé. Použitý font by měl být bezpatkový a text by měl být v bílé barvě, ideálně na transparentním šedém podkladu. Titulky by měly být umístěny na spodní straně obrazovky, pouze ve výjimečných případech, kdy by text jinak zakrýval důležitý vizuální materiál, mohou být titulky umístěny v horní části.

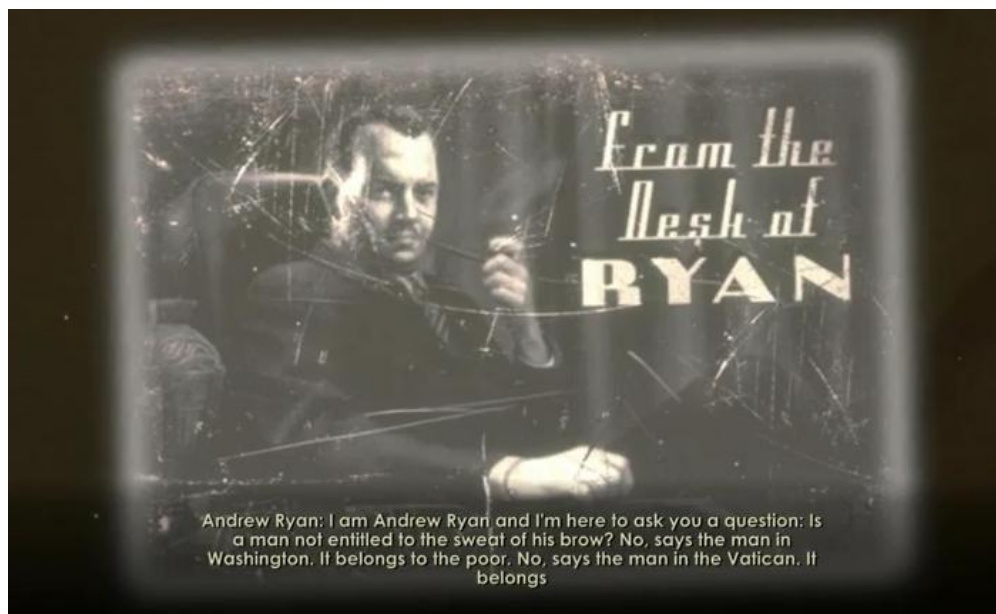
Dvouřádkový titulek by neměl být zobrazen déle než 6 vteřin, protože déle trvající zobrazení by vedlo diváka k opětovnému čtení textu. Ze stejného důvodu by jednořádkový titulek neměl být zobrazen déle než 3,5 vteřiny. Titulek by měl být zobrazen 0,25 vteřiny po začátku promluvy a zůstat na obrazovce by neměl déle než 2 vteřiny po skončení příslušné promluvy. Minimální doba zobrazení krátkého jednoslovného titulku by neměla být kratší než 1,5 vteřiny.

Griffiths (2009) navrhuje, aby se pro titulky ve videohrách používaly prosté, dobře čitelné fonty (patkové i bezpatkové). Před použitím zvláštních stylizovaných fontů by měla být nejdříve důkladně ověřena jejich čitelnost. K délce titulků zmiňuje, že je vhodnější titulky dělit na dva kratší řádky, než zachovávat jeden extrémně dlouhý řádek. Barva písma titulků by měla být odlišná od systémových textů (doporučuje bílou, žlutou, modrozelenou/cyan a zelenou). Titulky by měly být pro lepší viditelnost zobrazeny na černém nebo jinak barevně odlišeném podkladu. K rozlišení různých mluvčích navrhuje používat odlišné barvy příslušných titulků a případně uvozovací jména postav. Jak bylo zmíněno již výše, titulky by měly podle Griffithse přesně kopírovat mluvený text. S tímto pravidlem souvisí požadavek na možnost ovládat rychlost zobrazování titulků, aby hráči mohli podle potřeby titulky pozastavovat nebo přeskakovat.

11.2.1 Délka titulků

U všech zde zkoumaných her jsou původní vnitrojazykové anglické titulky přesným přepisem mluveného slova. Tento rys se ukázal být univerzální nejen pro všechny

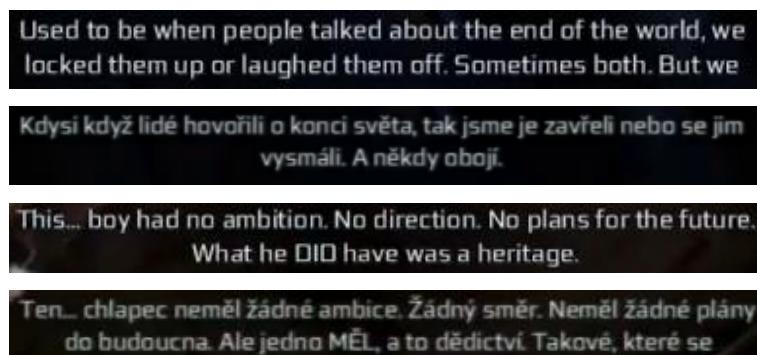
zkoumané hry, ale společný je rovněž titulům v neinteraktivních animovaných sekvencích i v interaktivních pasážích. Ve většině případů byly titulky zobrazeny na jednom nebo dvou řádcích. U hry Bioshock však byly u voiceoveru použity dokonce čtyřřádkové titulky.



Obrázek 1 Titulky ve hře Bioshock.

V některých hrách (AC3, BO2, Bioshock) byla u původních víceřádkových titulků místy patrná snaha dodržovat zhruba stejné délky obou řádků. Ve všech zkoumaných hrách byl však v mnoha případech horní řádek delší než spodní. V některých dalších hrách (VS, SM) byl horní řádek výrazně delší než spodní, až na případy, kdy titulek zcela vyplnil oba řádky, nebo přesáhl do řádku třetího (tato skutečnost souvisí s odlišným způsobem zobrazení, kterému se budeme věnovat níže).

V překladu hry Assassin's Creed 3 jsme zaznamenali odlišné členění titulků. V řadě případů tak byl v překladu spodní řádek kratší, nebo delší v porovnání s původním textem.



Obrázek 2 Titulky ve hře Assassin's Creed 3.

K délce titulků ve znacích se zmíníme jen stručně i z toho důvodu, že prostor pro text může být omezen nikoli počtem znaků, ale počtem pixelů, jak jsme uvedli výše. Záležet může také na rozdílných velikostech písma. Počet znaků na jeden řádek se u jednotlivých her lišil. Pro zajímavost zde uvedeme tři příklady, u nichž jsme náhodně vybrali několik „plných“ dvouřádkových titulků

	Znaky na řádek (EN)
Sam & Max: Culture Shock	43 – 53
Assassin's Creed 3	58 – 62
Call of Duty: Black Ops 2	50 - 71

Ve zkoumaných překladových titulcích jsme se nesetkali se zkracováním výchozího textu. Na základě našich zjištění můžeme potvrdit skutečnost, o níž se zmiňoval i Petruš (2011: 66), tedy že v překladu herních titulků do češtiny se neuplatňují úsporné překladatelské postupy, jako je například kondenzace či vynechávání částí textu.

11.2.2 Časování titulků

Ve většině případů, včetně her A Vampyre Story a Sam & Max: Culture Shock použitých pro komparativní analýzu, byly titulky načasovány přesně na příslušnou promluvu. Na obrazovce se zobrazily ve chvíli, kdy mluvčí začal pronášet danou repliku, a zmizely ve chvíli, kdy se mluvčí odmlčel nebo pokročil k další části pronášeného textu. Výjimkou se ukázaly být krátké promluvy, u nichž titulky zmizely s mírnou prodlevou a případně se objevily s mírným předstihem. Toto odlišné časování bylo použito v neinteraktivní animované sekvenci (AC3) i v interaktivní pasáži (AC3, BO2). Nejpravděpodobnějším důvodem zde byla příliš vysoká rychlost pronesení repliky, která by vedla k příliš krátkému zobrazení titulků.

Titulek	In-time/začátek promluvy	Out-time/konec promluvy
We're here	6:53.813 / 6:54.347	6:55.749 / 6:55.015
Do you hear us?	11:46.239	11:48.441 / 11:47.006

Oba výše uvedené příklady jsou ze hry Assassin's Creed 3. První titulek je nasazen zhruba půl vteřiny před začátkem promluvy a mizí zhruba sedm desetin vteřin po jejím skončení. Druhý titulek je nasazen zároveň se začátkem promluvy a mizí necelou vteřinu a půl po jejím skončení. Nejkratší dobu zobrazení jsme naměřili u jednoslovného titulku, který byl zobrazen necelou vteřinu, přičemž jiný, bezprostředně předcházející jednoslovný titulek byl zobrazen téměř dvě vteřiny.

Titulek	In-time	Out-time
Son	11:28.021	11:29.722
Sir?	11:32.091	11:32.892

České titulky byly načasovány stejně u krátkých i delších replik. Rozdíly v uvedených délkách zobrazení jsou s nejvyšší pravděpodobností výsledkem nepřesnosti našeho měření.

Anglický titulek	Délka zobrazení (sek)	Český titulek	Délka zobrazení (sek)
We're here	1,936	Jsme tady	1,935
Son	1,701	Synu?	1,735
In another moment down went Alice after it, never once considering how in the world she was to get out again.	7,942	Alenka ani chvíli nemeškala a vskočila za ním, aniž jen zdaleka pomyslí, jak se kdy opět dostane ven.	7,941

Výše jsme uvedli ukázky dvou titulků, u nichž se v překladu lišila délka ve znacích. Změřili jsme čas zobrazení u těchto a bezprostředně následujících titulků a zjistili, že časování bylo v české verzi upraveno podle odlišné délky, kterou zde pro orientaci uvedeme v počtu znaků. První dvouřádkový titulek je v českém překladu kratší (71 a 23 oproti původním 60 a 58) a doba zobrazení je o jednu vteřinu kratší (6,640 oproti 7,374). Navazující český titulek je mírně delší (53 oproti 48) a zobrazen byl o zhruba 0,7 vteřiny

déle. Podobně druhý dvouřádkový titulek byl v české verzi delší (64 a 59 oproti 67 a 32) a zobrazen byl téměř o vteřinu déle (8,475 oproti 7,574). Navazující titulek byl kratší (43 oproti 49) a zobrazen byl o 0,8 vteřiny kratší dobu. Když jsme časy přidělené dvouřádkovým a příslušným navazujícím jednořádkovým titulům sečetli, v obou případech nám vyšel stejný celkový čas pro původní verzi a překlad (10,377 v prvním případě a 11,478 v druhém).

Oba výše zmínění příklady se objevují v neinteraktivní animované sekvenci. Pro porovnání jsme vyhledali titulky s rozdílnou délkou v původní a překladové verzi také v interaktivní pasáži. Zde jsme při změření doby zobrazení nezaznamenali žádnou změnu oproti originálu.

Již zmiňovaná hra Bioshock byla jediná, u níž jsme zaregistrovali, že titulky mizí dříve, než skončí příslušné mluvené slovo. Titulky se zde objevují postupně (snižuje se jejich transparentnost). Rozhodli jsme se čas zobrazení měřit od bodu, v němž titulky subjektivně považujeme za čitelné (rozdíl mezi tímto bodem a časem objevení se téměř zcela transparentního textu se pohybuje v desetinách vteřiny). První čtyřřádkový titulek zobrazený výše na záběru ze hry Bioshock (obr. 1) je na obrazovce zobrazen přibližně 11 vteřin (3:12.867 – 3:24.100), zatím co příslušná zvuková stopa je o zhruba 6 vteřin delší (konec přibližně v 3:30.000). Na první titulek okamžitě navazuje druhý čtyřřádkový titulek a následně třetí. Psaný text výrazně předbíhá mluvené slovo a třetí titulek mizí dřív, než se ozve příslušná promluva. Nepovedené časování titulků v původní hře bylo široce kritizováno hráči. V české verzi bylo časování částečně upraveno. Zatímco první titulek v překladu mizí přibližně ve stejnou chvíli (je zobrazen o 1 vteřinu déle) jako v původní verzi, druhý titulek se v překladu objevuje zhruba o 6 vteřin později - jakmile se ozve druhá promluva. Třetí titulek se pak objevuje po dalších 6 vteřinách. Titulky jsou načasovány, aby jejich zobrazení lépe odpovídalo začátku příslušné promluvy. Mezi jednotlivými titulky však tímto řešením vzniká několikavteřinová prodleva, která ve spojení s dělením textu, které nedbá na sémantické celky, výrazně narušuje vnímání textu (tři tečky představují 6 vteřin trvající pauzu, během níž na obrazovce není žádný text):

1. - 2. titulek	2. - 3. titulek
Jeho pot ... patří bohu.	Město, kde se umělec ... nemusí strachovat před cenzurou.

11.2.3 Umístění na obrazovce

Ve většině zkoumaných her jsou titulky umístěny ve spodní části obrazovky (vzdálenost od spodního okraje se u jednotlivých her lišila) v neinteraktivních i interaktivních pasážích a můžeme říci, že jejich pozice přibližně odpovídá běžnému umístění titulků v neinteraktivních AV médiích. Některé hry, konkrétně A Vampyre Story a Deponia, však používají zcela odlišný systém umístění. Ve hře Deponia se titulek objevuje vždy nad hlavou příslušného mluvčího. Ve hře A Vampyre Story jsou titulky situovány zpravidla v horní části obrazovky, ale v případě potřeby se pozice titulků na obrazovce přizpůsobuje pozici postav tak, aby byl vždy vidět objekt nebo část místnosti, s níž hráč interaguje. Odlišný systém umístění je v těchto hrách uplatňován pouze v interaktivních pasážích. V neinteraktivních sekvencích jsou titulky umístěny ve spodní části obrazovky, jako u ostatních her.



Obrázek 3 Příklad alternativního umístění titulků.

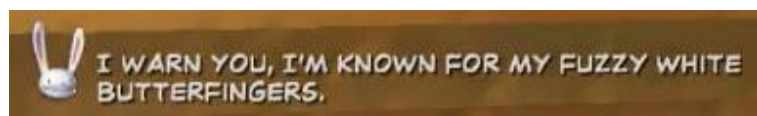
11.2.4 Barva a font písma

Volba barvy i fontu se v jednotlivých hrách liší. Vypozorovali jsme spojitost odlišných přístupů s herními žánry a grafickým zpracováním. Adventury s kreslenou či spíše nerealistickou grafikou (VS, WD, Deponia, SM) využívají v titulcích různé barvy pro odlišení mluvčích. I v rámci této skupiny byly zaznamenány patrné rozdíly v použití barev. Ve hrách Deponia a Walking Dead je každé postavě přisouzena odlišná barva titulky. Ve hrách A Vampyre Story a Sam & Max: Culture Shock jsou barevně odlišeny pouze hlavní postavy ovládané hráčem a titulky vedlejších postav jsou bílé (u druhé jmenované hry jsou bílé zbarveny i repliky jedné z hlavních postav, kterou však hráč neovládá). Jak je patrné z obrázků výše, hra A Vampyre Story používá vlastní stylizovaný „hororový“ či „upíří“ font. Oproti tomu font použitý v komiksově laděných hrách Sam & Max: Culture Shock a Walking Dead připomíná font Comic Sans. Je třeba poznamenat, že u hry Deponia mají titulky v úvodní neinteraktivní sekvenci bílou barvu, zároveň však je v této sekvenci na obrazovce pouze jedna postava.

V akčních hrách usilujících o co nejrealističtější grafické zpracování (AC3, BO2, Bioshock) mají titulky všech postav bílou barvu (v případě BO2 jsou pouze červenou barvou odlišena jména mluvčích, která uvozují titulky). Použité fonty byly jednodušší a bezpatkové (viz. obrázek 2 titulků ze hry AC3 výše).

11.2.5 Další specifika

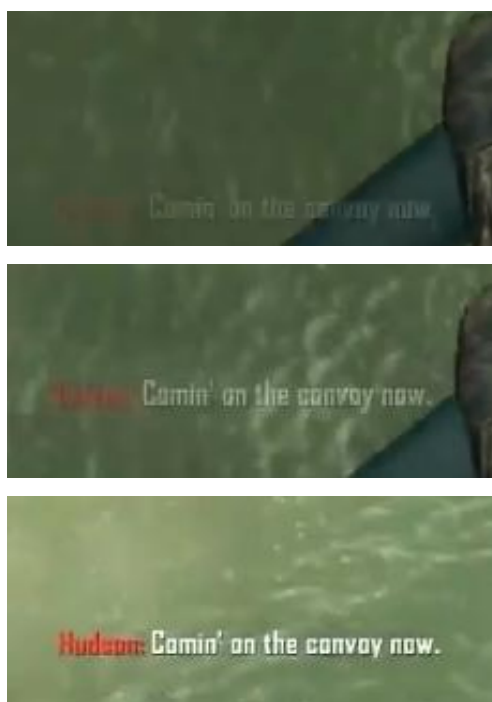
Kromě barev používají některé hry k odlišení mluvčích i další nástroje. Ve hrách Bioshock a Call of Duty: Black Ops 2 jsou titulky vždy uvozeny jménem příslušného mluvčího následovaným dvojtečkou. Ve hře Sam & Max: Culture Shock jsou postavy rozlišeny graficky - před každým titulkem je zobrazena hlava dané postavy (případně televize pro jednu z postav, která je až do konce hry skrytá).



Obrázek 4 Příklad titulků ve hře Sam & Max: Culture Shock.

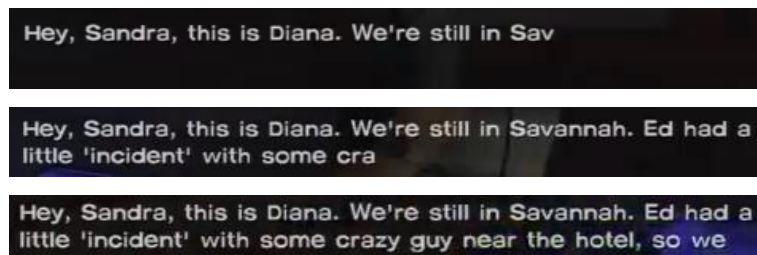
Posledním specifickým rysem, o kterém se zde zmíníme, je způsob zobrazení titulků. Zaznamenali jsme celkem čtyři odlišné způsoby zobrazení. Ve hře Assassins's

Creed 3 se titulky objevují a mizí najednou stejně jako běžné titulky v neinteraktivních AV médiích. Hry Bioshock a Call of Duty: Black Ops 2 používají odlišný systém, kdy titulky „vyvstávají“ z obrazu. Text se ze začátku mírně posune směrem nahoru od spodního okraje a při tomto pohybu se písmo mění z téměř průhledného na plně viditelné. V obou hrách byly určité odlišnosti. Ve hře Bioshock se spolu s titulky objeví podkladový transparentní tmavý pruh ve spodní třetině obrazu a titulky mizí najednou. Ve hře BO2 se titulky v neinteraktivní pasáži objevují i mizí najednou, v interaktivní pasáži se na druhou stranu objevují i mizí postupně (blednou).



Obrázek 5 Příklad titulků ve hře BO2.

Ve hře A Vampyre Story titulky rovněž „vyvstávají“ (tentokrát bez pohybu) a zároveň „scrollují“. Pokud titulek přesahuje dva řádky, svrchní řádek se posune směrem nahoru a vybledne do ztracena a současně se objeví („vyvstane“ jako v předchozích případech) nový spodní řádek s pokračováním textu. Čtvrtý způsob zobrazení jsme zaznamenali u her Sam & Max: Culture Shock a Walking Dead. Text se zde vypisuje postupně (výjimkou jsou krátké titulky u hry Walking Dead, které se z časových důvodů objevují najednou), dokud „nevyplní“ oba řádky. Poté titulek zmizí a okamžitě se začne vypisovat titulek následující.



Obrázek 6 Příklad titulků ve hře Walking Dead.

11.3 Shrnutí

Naše zjištění nás přivedla k závěru, že až na jedinou výjimku pravděpodobně neexistují obecně platné normy, jimiž by se řídilo titulkování počítačových her. Shodným znakem všech zkoumaných titulků byla jejich naprostá shoda s mluveným slovem. Důvodem pro uvádění plného přepisu může být snaha věrně vykreslit charaktery postav i se všemi redundantními jazykovými prvky mluvené řeči, které se při tvorbě titulků pro neinteraktivní audiovizuální média běžně vypouštějí. Dalším důvodem, který zmiňuje Petrů (2011: 66) a O'Haganová (O'Hagan 2006: 14) je možnost pozastavit hru, pokud by hráč nestíhal titulky číst. Musíme poznamenat, že u zde uvedených her, které jsme rovněž měli možnost vyzkoušet (VS, SM, WD) tato možnost k dispozici nebyla.

V českých překladech námi zkoumaných her byl text rovněž zachován v plném rozsahu. Vzhledem k tomu, že tento rys byl společný všem překladům, které jsme sledovali (VS, SM, AC3, Bioshock, WD), se lze považovat dodržování plného znění původního textu v českých překladových titulcích za potenciální překladovou normu. Tomuto závěru nasvědčuje také potvrzení této praxe ze strany zkušených překladatelů počítačových her Pavla Mondscheina a Marka Tvrdého (Petrů 2011: 66).

Časování titulků ve většině případů přesně odpovídalo mluvenému slovu. Výjimky, které jsme zaznamenali (AC3, BO2), se týkaly především velice krátkých promluv, kdy titulky byly zobrazeny déle kvůli zajištění dostatečného času k jejich přečtení. Změny v časování v českém překladu jsme zjistili pouze u her Assassin's Creed 3 a Bioshock, přičemž v druhé jmenované se jednalo o pokus napravit nekvalitní načasování v původní verzi. V případě první jmenované hry bylo časování pozměněno v souvislosti se změnou délky individuálních titulků v rámci ucelených promluv a celkový čas vymezený pro všechny příslušné titulky se nezměnil. Změny v časování u této hry jsme našli pouze v neinteraktivní animované sekvenci. U obdobných případů v interaktivní pasáži časování titulků změněno nebylo. Identické časování v původních i překladových verzích může být

dáno systémem načítání titulků, kdy si hra titulky automaticky nahrává z příslušného souboru. Překladatel a případně ani společnost zodpovědná za celkovou lokalizaci nemusí mít možnost nebo vůli (kvůli nákladům na lokalizaci) do časování zasahovat.

Zbývající specifické rysy titulků (barva, font, umístění, způsob zobrazení) se u jednotlivých her různily. Právě v těchto rysech se nejvýrazněji projevila absence jakýchkoli obecných pravidel či standardů zmiňovaná Griffithsem (2009). Lze však říci, že se u analyzovaných her projeví určité tendence. Hry s kresleným, hravým či nerealistickým grafickým zpracováním využívají barvy, alternativní umístění a hravé fonty. Na druhou stranu hry usilující o co nejrealističtější grafické zpracování a dalo by se říci filmový zážitek (AC3, BO2) používají titulky, které jsou více podobné titulkům v neinteraktivních AV médiích (umístění titulků na spodní straně obrazovky, bílá barva písma, jednoduché bezpatkové fonty). V českých překladech byly všechny výše zmiňované specifické rysy zachovány beze změny.

Přepočítáme-li délku jednotlivých řádků na znaky, ukazuje se, že titulky v počítačových hrách poskytují překladateli více prostoru než titulky pro televizi (30-37) nebo kina a DVD (zhruba 40) (Pošta 2011: 43). Delším titulkům odpovídá také delší doba zobrazení, která doporučených maximálních 6 vteřin překračuje o dvě a více vteřiny. V případě víceřádkových titulků ve hře Bioshock délka zobrazení dokonce přesahovala 11 vteřin. Nejkratší námi zaznamenaná doba zobrazení titulků činila pouze 0,8 vteřiny, přičemž minimum pro zobrazení jednoslovného televizního titulků, které uvádí Karamitroglou (1997) je 1,5 vteřiny. Zjištěná délka zobrazení nedosahuje ani druhého, nižšího minima 1 vteřiny, jež zmiňuje Pošta (2011: 47). Vzhledem k minimálním změnám v časování titulků v překladových verzích se lze domnívat, že možnosti přecházení titulků v překladu jsou omezené. Stejně jako v u neinteraktivních AV médií, i zde je překladatel omezen určitými prostorovými a časovými limity. Požadavek zachování plného znění mluveného textu může i přes větší počet znaků na řádek představovat problém. Pokud by délka překladu výrazněji přesáhla délku výchozího textu, mohly by být výsledné titulky zobrazeny příliš rychle a hráč by nemusel text stihnout přečíst. Na problematičnost spojení delšího překladu a identického časováním poukazuje například autorka španělského blogu *Analizando la traducción* u překladu japonské hry *Resonance of Fate* zprostředkovaného přes anglický překlad (Anon. 2010a). Shoda délky zobrazení titulků s dobou promluvy může klást na čtenáře značné nároky v případech, kdy je text pronášen vysokou rychlostí (například zvláště u krátkých replik ve hře *Sam & Max: Culture Shock*). Na přílišnou

rychlost zobrazování titulků u některých si ostatně stěžují také samotní čeští hráči (Anon. 2010b). Na riziko, že by divák některé titulky nejspíše nestíhal přečíst, pokud by vždy mizely přesně ve chvíli, kdy skončí příslušná promluva, upozorňuje i Pošta (2011: 46).

U herních titulků jsme si povšimli rovněž rysu, na který upozorňuje O'Haganová (O'Hagan 2006: 14). V titulcích pro počítačové hry se zdá být přikládán menší význam ucelenosti sémantických a syntaktických jednotek. Nevhodné dělení je patrné například u titulků ze hry Bioshock, u kterých jsme popisovali odlišné časování v překladu. V této práci nebyl prostor pro důkladnou jazykovou analýzu, proto se o tomto rysu zmiňujeme pouze stručně.

Pro překlad titulků v počítačových hrách se jeví jako nejdůležitější zjištění, že se překládají původní vnitrojazykové titulky, které zachycují nezkrácenou verzi mluveného textu. S touto skutečností souvisí také fakt, že délka jednotlivých řádků je běžně vyšší než u titulků pro neinteraktivní AV média. Uvážíme-li navíc pravděpodobný volnější přístup k členění sémantických a syntaktických celků, lze říci, že překlad titulků pro počítačové hry je prostorově omezen méně než překlad titulků pro ostatní média, čemuž nasvědčuje i absence redukčních překladatelských postupů. Na druhou stranu lze soudit, že možnosti změn v časování při překladu jsou omezené a na překlad herních titulků tak působí silnější časová omezení než u ostatních médií.

12 Závěr

Problematicke překlady počítačových her a videoher obecně se dostává pozornosti odborné veřejnosti teprve v posledních letech. Počítačové hry jako specifické médium s širokou uživatelskou základnou a charakteristickými vlastnostmi představují relevantní objekt výzkumu v rámci translatologie a lingvistiky.

Uživatelé počítačových her utváří vlastní subkulturu, jejíž členy spojuje mimo jiné specifický a do jisté míry exkluzivní sociolekt. Hráčský sociolekt se vyznačuje vysokou mírou přejímání technických a herních termínů z angličtiny a jejich počesťováním, ale rovněž utvářením nových slov odvozováním od přejatých anglicismů i slov původně českých. Vliv počítačových her na jazyk hráčů se tedy projevuje především na lexikální úrovni. Přejímání anglicismů a upřednostňování výpůjček před jejich českými ekvivalenty se ukázalo být motivováno zejména skutečností, že hráči anglicismy považují za prostředky umožňující snazší a přesnější komunikaci. Recenze počítačových her, u nichž jsme očekávali do určité míry autoritativní status a výrazný vliv na utváření hráčského sociolektu, se zdají mít vliv spíše menší.

Můžeme říci, že počítačové hry slouží jako zdroj nového lexika, jehož pronikání do sociolektu hráčů je následně stimulováno komunikací mezi příslušníky této subkultury. Jazykový vliv počítačových her však lze očekávat i za hranicemi tohoto specifického sociolektu, neboť hráči jeho prvky používají také v komunikaci o neherních tématech a s lidmi, kteří do hráčské subkultury nenáleží. Kromě utváření hráčského sociolektu se vliv her může projevovat rovněž přínosem pro studium cizího jazyka, v našem případě angličtiny. Role hraní počítačových her ve zvyšování jazykových kompetencí by se tak mohla stát předmětem budoucího lingvistického a pedagogického výzkumu.

S omezenou pozorností věnovanou překlady počítačových her souvisí neustálenost příslušné terminologie. Nové pojmy navrhované pro označení převodu textů v počítačových hrách (lokalizace, lingvistická lokalizace, transcreation) se ukázaly být nepřesné a nadbytečné. Na základě zjištění komparativní analýzy můžeme konstatovat, že postupy aplikované při převodu textů v počítačových hrách z angličtiny do češtiny odpovídají již dříve popsaným, zejména adaptačním překladatelským postupům. Často zmiňovaná vysoká míra volnosti, které se překladateli dostává, rovněž nepředstavuje pro translatologii nový, dosud neznámý rys. Tuto volnost lze vysvětlit snahou o vytvoření co nejprirozenějšího díla v cílové kultuře neboli upřednostňováním postupů směřujících k naplnění Levého estetické normy.

Výsledky komparativní analýzy nám umožnily formulovat návrhy dvou překladatelských norem pro překlad počítačových her. Pro ověření platnosti těchto navrhovaných norem bude zapotřebí další výzkum, který by se mohl zaměřit na odlišné herní žánry. Naše zjištění dále poukázala na rozkolísanost v kvalitě oficiálních lokalizovaných verzí, přičemž v případě zde analyzované hry Sam & Max byla nejpravděpodobnější příčinou nevěle investovat dostatečné finanční prostředky do překladu a testování. Vzhledem k averzi mnoha hráčů k českým překladům her lze předpokládat, že se nejedná o ojedinělý případ.

Některá překladatelská řešení vysledovaná v překladu hry Sam & Max mohla být kromě nedostatečných jazykových kompetencí a kulturních znalostí překladatel zapříčiněna také absencí příslušného audiovizuálního materiálu. Chybný až nesmyslný překlad může souviset s fragmentární povahou překládaných textů, která je dána interaktivním charakterem počítačových her a s ním spojenou nelinearitou.

Naše hypotéza o výrazné odlišnosti titulkovací praxe u počítačových her ve srovnání s titulkováním pro neinteraktivní audiovizuální média se potvrdila. Nejvýraznějším rozdílem je absence krácení textu v titulcích. Anglické intralingválí titulky jsou doslovným přepisem mluveného slova. Odpovídající české titulky pak vznikají z těchto textů jako běžný (ne audiovizuální) překlad. Většímu objemu textu, který musí být v titulcích zachycen, odpovídá větší maximální délka jednotlivých řádků, jež dosahuje i více než 70 znaků. Kromě prostorových limitů se titulkování pro počítačové hry liší od neinteraktivních audiovizuálních médií i časováním. Výchozí i překladové titulky jsou v mnoha, ne-li většině případů načasovány přesně na dobu trvání příslušných promluv. V překladech byly zaznamenány pouze ojedinělé změny v časování oproti původní verzi hry a překlad je tak do jisté míry omezen rozsahem výchozího textu. Výrazně delší překlad by na hráče mohl klást příliš vysoké nároky, pokud jde o čtecí rychlost.

Ostatní specifika, jako jsou například stylizované fonty, barevné odlišení postav, alternativní umístění a způsoby zobrazení titulků, nemají pro samotný proces překladu počítačových titulků větší význam. Mohly by se však stát předmětem výzkumu zaměřeného na jejich vliv na recepci textu. Vymezení potenciálních problémů souvisejících s těmito rysy by mohlo přispět ke stanovení titulkovacích norem pro počítačové hry, které by v budoucnu mohly být přínosnými zejména pro česká a případně i zahraniční vývojářská studia.

Ukázalo se, že tvorba a překlad titulků pro počítačové hry není řízena žádnými obecně platnými normami nebo standardy s výjimkou uvedené absence krácení. Byly však pozorovány jisté tendence, které se lišily podle zpracování zkoumaných počítačových her. Rozdíly byly zjištěny také v titulcích pro neinteraktivní a interaktivní pasáže v rámci jednotlivých her.

Problematika překladu počítačových her zahrnuje mnoho dalších potenciálních oblastí zájmu translatologie. Budoucí výzkum by se mohl zaměřit například na proces kolektivního překladu počítačových her uplatňovaný v případě rozsáhlých titulů či srovnání procesu vzniku neoficiálních (amatérských) a oficiálních překladů a jejich recepce hráči. Přínosný by mohl být také výzkum vlivu fragmentární povahy herních textů na výsledný překlad.

13 Seznam použité literatury

Primární:

Analyzované hry:

Sam & Max Episode 1: Culture Shock. Telltale Games, 2006.

A Vampyre Story. Autumn Moon Ent., 2009.

Deponia. Daedalic Entertainment, 2012.

The Walking Dead. Telltale Games, 2012.

Bioshock. Take 2 Interactive, 2007.

Call of Duty: Black Ops 2. Activision, 2012.

Assassin's Creed 3. Ubisoft, 2012.

Analyzované recenze:

VROBEL, Jan, 2011. Might and Magic: Heroes VI. *Score*. Praha: Omega Publishing Group, s.r.o, č. 213, s. 48-52. ISSN 1210-7522.

ZVELEBIL, Tomáš, 2011. Rage. *Score*. Praha: Omega Publishing Group, s.r.o, č. 213, s. 54-57. ISSN 1210-7522.

Sekundární:

AHP, 2009-2010a. *Časté dotazy* [online]. [cit. 2012-04-22]. Dostupné z:

<http://www.herniasociace.cz/hlavni-stranka/caste-dotazy/>

AHP, 2009-2010b. *Na čem se hraje?* [online]. [cit. 2012-04-22]. Dostupné z:

<http://www.herniasociace.cz/hlavni-stranka/videohry-v-kostce/na-cem-se-hraje/>

AHP, 2011. *Herní průmysl v roce 2011* [online]. Asociace herního průmyslu České a Slovenské republiky, [cit. 2012-4-22]. Dostupné z:

http://www.herniasociace.cz/wp-content/themes/AHP/images/AHP_herniprumysl2011.pdf

AHP, 2012. Výsledky Boom 2012. AHP. *Booom.cz* [online]. [cit. 2013-04-19]. Dostupné z: <http://www.booom.cz/boom-2012/vysledky/>

ANON., 2010a. Subtítulos en videojuegos. In: *Analizando la traducción* [online]. [cit. 2013-04-19]. Dostupné z:

<http://analizandolatradsuccion.blogspot.cz/2010/06/subtitulos-en->

videojuegos.html

- ANON., 2010b. Vývojáři nemyslí na studenty cizího jazyka. *Kultura křiplů* [online]. [cit. 2013-04-18]. Dostupné z: <http://www.kulturakriplu.net/2010/04/vyvojari-nemysli-na-studenty-ciziho.html>
- BACH, Martin, 2011. Počítačové hry a média v ČR. In: JIRKOVSKÝ, Jan. *Game industry: vývoj počítačových her a kapitoly z herního průmyslu*. Praha: D.A.M.O., s. 120-122. ISBN 9788090438712.
- BAKER, Mona a Gabriela SALDANHA, 2009. *Routledge encyclopedia of translation studies*. 2nd ed. New York: Routledge, 674 s. ISBN 04-153-6930-4.
- BERNAL-MERINO, Miguel Á., 2006. On the Translation of Video Games. *The Journal of Specialised Translation*, č. 6. Dostupné z: http://www.jostrans.org/issue06/art_bernal.php
- BERNAL-MERINO, Miguel Á., 2007. Challenges in the translation of video games. *Revista Tradumàtica: traducció i tecnologies de la informació i la comunicació*, č. 5. ISSN 1578- 7559. Dostupné z: <http://www.raco.cat/index.php/Tradumatica/article/viewFile/75761/96191>
- BOŠKA, Petr, 2011. Dotaz k lokalizaci Sam a Max. In: *osobní elektronická komunikace* [online]. Lukáš Wicha. 22. 11. 2011 [cit. 2013-03-18].
- CHANDLER, Heather M., 2005. *The game localization handbook*. Hingham, Mass.: Charles River Media, 338 s. ISBN 15-845-0343-2.
- CHESTERMAN, Andrew, 1997. *Memes of translation: the spread of ideas in translation theory*. Philadelphia: J. Benjamins, 219 s. ISBN 15-561-9706-3.
- CZARNOWSKI, Milan, 2003. Čtenáři naostro: Milan Czarnowski odpovídá. *Doupě.cz* [online]. [cit. 2013-04-18]. Dostupné z: <http://doupe.zive.cz/clanek/ctenari-naostro-milan-czarnowski-odpovida>
- EA CZ, 2012. UEFA EURO 2012 vychází 24. dubna 2012. *Ea.cz* [online]. [cit. 2013-04-18]. Dostupné z: <http://www.ea.com/cz/news/uefa-euro-2012-vychazi-24-dubna-2012>
- ESA, 2011. *Essential facts about the computer and video game industry*. Entertainment Software Association. Dostupné z: http://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA_EF_2011.pdf
- EŠNEROVÁ, Kateřina, 2012. *Harry Potter v oficiálním a amatérském překladu*. Praha. Diplomová práce. Univerzita Karlova.

- EUROGAMER, 2012. Český Eurogamer dosáhl návštěvnosti půl milionu měsíčně. *Eurogamer.cz* [online]. [cit. 2013-04-19]. Dostupné z: <http://www.eurogamer.cz/articles/cesky-eurogamer-dosahl-navstevnosti-pul-milionu-mesicne>
- GRIFFITHS, Gareth, 2009. Subtitles: Increasing Game Accessibility, Comprehension. *Gamasutra* [online]. [cit. 2013-04-18]. Dostupné z: http://www.gamasutra.com/view/feature/132315/subtitles_increasing_game_.php
- HOFFMANNOVÁ, Jana, 1998. Pařani a gamesy (Pokus o charakteristiku diskurzu počítačových her). In: *Naše řeč* [online]. [cit. 2012-04-22]. Dostupné z: <http://nase-rec.ujc.cas.cz/archiv.php?art=7437>
- HYTTINEN, Milla, 2010. *Bringing the Foreign into Play: Cultural Transfer in Video Game Localization*. Tampere. Dostupné z: <http://tutkielmat.uta.fi/pdf/gradu04282.pdf>. Diplomová práce. University of Tampere.
- ISFE, 2010. *Video Gamers in Europe*. Interactive Software Federation of Europe. Dostupné z: http://www.isfe.eu/sites/isfe.eu/files/video_gamers_in_europe_2010.pdf
- JIRKOVSKÝ, Jan, 2011. *Game industry: vývoj počítačových her a kapitoly z herního průmyslu*. Praha: D.A.M.O., 135 s. ISBN 978-80-904387-1-2.
- JONÁŠ, Michal, 2011. Score versus Level 2:1 – stagnace tištěných médií?. *Gamesblog.cz* [online]. [cit. 2013-04-18]. Dostupné z: <http://www.gamesblog.cz/score-versus-level-21/>
- KARAMITROGLOU, Fotios, 1998. A Proposed Set of Subtitling Standards in Europe. *Translation journal TJ*, č. 2. ISSN 1536-7207. Dostupné z: <http://www.bokorlang.com/journal/04stndrd.htm>
- LEVÝ, Jiří, 1998. *Umění překladu*. Vyd. 3., upravené a rozšířené verze 2. Praha: I. Železný, 386 s. ISBN 80-237-3539-X.
- LINGEA, 2002. *Lingea Lexicon*. Lingea s.r.o.
- LISA, 2007. *The Globalization Industry Primer* [online]. [cit. 2012-04-22]. ISBN 978-92-9228-025-3. Dostupné z: http://www.acclaro.com/assets/files/downloads/whitepapers/lisa_globalization_primer.pdf

- MANGIRON, Carmen a Minako O'HAGAN, 2006. Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation. *The Journal of Specialised Translation*, č. 6.
- MUÑOZ SÁNCHEZ, Pablo, 2009. Video Game Localisation for Fans by Fans: The Case of Romhacking. *The journal of internationalisation and localisation*, č. 1, s. 168-185. ISSN 2032-6912. Dostupné z: http://issuu.com/lessiusismore/docs/jial_2009
- NEWMAN, James, 2004. *Videogames*. New York: Routledge, 198 s. ISBN 04-152-8192-X.
- O'HAGAN, Minako, 2005. Multidimensional Translation: A Game Plan for Audiovisual Translation in the Age of GILT. In: *Challenges of Multidimensional Translation*. Saarbrücken: MuTra, s. 76-86. ISBN 069-1306222. Dostupné z: http://www.translationconcepts.org/pdf/MuTra_2005_Proceedings.pdf
- O'HAGAN, Minako, 2007. Video games as a new domain for translation research: From translating text to translating experience. *Revista Tradumàtica: traducció i tecnologies de la informació i la comunicació*, č. 5. ISSN 1578- 7559. Dostupné z: <http://www.raco.cat/index.php/Tradumatica/article/viewFile/75768/96198>
- O'HAGAN, Minako, 2009. Evolution of User-Generated Translation: Fansubs, Translation Hacking and Crowdsourcing. *The journal of internationalisation and localisation*, č. 1, s. 93-121. ISSN 2032-6912. Dostupné z: http://issuu.com/lessiusismore/docs/jial_2009
- PARKIN, Simon, 2008. Mother 3 Review. *Eurogamer* [online]. [cit. 2013-04-18]. Dostupné z: <http://www.eurogamer.net/articles/mother-3-review>
- PEDERSEN, Jan, 2011. *Subtitling norms for television: an exploration focussing on extralinguistic cultural references*. Philadelphia: John Benjamins Pub. Co., ix, 242 p. Benjamins translation library, v. 98. ISBN 90-272-8392-3.
- PETRŮ, Jiří, 2011. *Video Game Translation in the Czech - from fan era to professionalism*. Brno. Dostupné z: http://is.muni.cz/th/134766/ff_m/Video_Game_Translation_in_the_Czech_Republic.pdf. Diplomová práce. Masarykova Univerzita.
- POLÁCH, Zdeněk, 2010. Velké rošády v českých herních magazínech. *Lupa.cz* [online]. [cit. 2013-04-19]. Dostupné z: <http://www.lupa.cz/clanky/velke-rosady-v-ceskych-hernich-magazinech/>
- POPOVIČ, Anton, 1975. *Teória umeleckého prekladu*. Bratislava: Tatran.

- POŠTA, Miroslav, 2012. *Titulkujeme profesionálně*. 2., opr. a dopl. vyd. Praha: Apostrof, 157 s. ISBN 978-80-87561-16-4.
- PYM, Anthony, 2004. *The moving text: localization, translation, and distribution*. Philadelphia: John Benjamins Pub. Co., 220 s. ISBN 15-881-1508-9.
- SHAW, Adrienne, 2010. What Is Video Game Culture? Cultural Studies and Game Studies. *Games and Culture*, roč. 5, č. 4, s. 403-424. ISSN 1555-4120. DOI: 10.1177/1555412009360414. Dostupné z: <http://www.adrienneshaw.com/publications.html>
- SMOLÍK, Josef, 2010. *Subkultury mládeže: uvedení do problematiky*. Vyd. 1. Praha: Grada. ISBN 80-247-2907-5.
- SRP, Jan, 2009. A Vampyre Story: nejvtipnější hra roku, zhodnocení češtiny. *Bonusweb* [online]. [cit. 2013-04-19]. Dostupné z: http://bonusweb.idnes.cz/a-vampyre-story-nejvtipnejsi-hra-roku-zhodnoceni-cestiny-p37-/Recenze.aspx?c=A081207_102933_bw-pc-recenze_srp
- STARMEN, 2006. Mother 3 Petition - Overview. *Starmen.net* [online]. [cit. 2013-04-18]. Dostupné z: <http://classic.fobby.net/petition/mother3/overview.php>
- ŠPINDLER, Zdeněk, 2008. Rozhovor o CZ lokalizacích. *Kultura kriplů* [online]. [cit. 2013-04-19]. Dostupné z: <http://www.kulturakriplu.net/2008/05/rozhovor-o-cz-lokalizacch.html>
- ŠVELCH, Jaroslav, 2011. *Amatérský překlad televizních seriálů v sociálním kontextu*. Praha. Diplomová práce. Univerzita Karlova.
- MAREK, Tvrdý, 2011. Proč se Dragon Age II nedočkala lokalizace – vysvětlení. *Games.cz* [online]. [cit. 2013-04-18]. Dostupné z: <http://games.tiscali.cz/tema/proc-se-dragon-age-ii-nedockala-lokalizace-vysvetleni-55051>
- VÁLEK, Martin, 2011. Informace pro diplomovou práci. In: *osobní elektronická komunikace* [online]. Lukáš Wicha. 26. 5. 2011 [cit. 2011-11-25].
- VOLNÁ, Kristina, 2004. Realtimoví klikači a kování stratégové. *Čeština doma a ve světě*, XII, 1-2, 35 - 37. ISSN 1210-9339. Dostupné z: <http://ucjtk.ff.cuni.cz/system/files/publikace/cds/CDS2004-12.pdf>
- ZELYCZ, Radek, 2002. Češtiny ve hrách. *Level*, č. 91. Dostupné z: <http://www.level.cz/index.php/component/content/article/55-clanky/1695-cestiny-ve-hrach>

Příloha 1: dotazník zveřejněný na internetu

Dotazník

Výsledky tohoto dotazníku budou použity pouze pro účely diplomové práce. Prosím, nevyplňujte dotazník náhodně, znehodnotilo by to výsledek.

Máte pocit, že hraní počítačových her má vliv na vaši slovní zásobu?

Pokud ano, prosím, upřesněte a uveďte příklad(y)

- ☐ Ano
- ☐ Ne
- ☐ Nevím

Používáte nějaké specifické výrazy, které spojujete s počítačovými hrami, když se bavíte o tématech, které s hrami nesouvisí?

Pokud ano, prosím, uveďte příklad(y)

- ☐ Ano
- ☐ Ne
- ☐ Nevím

Používáte nějaké specifické výrazy, které spojujete s počítačovými hrami, když se bavíte s lidmi, kteří s hrami mají malé nebo žádné zkušenosti?

Pokud ano, prosím, uveďte příklad(y)

- ☐ Ano
- ☐ Ne
- ☐ Nevím

Máte pocit, že čtení recenzí počítačových her má vliv na vaši slovní zásobu?

Pokud ano, prosím, upřesněte a uveďte příklad(y)

- ☐ Ano
- ☐ Ne
- ☐ Nevím
- ☐ Nečtu

Pokud existuje určitý herní výraz v anglické i české podobě (např. level - úroveň), dáváte přednost české nebo anglické variantě?

Svůj postoj, prosím, stručně zdůvodněte, uveďte příklady

- ☐ česká
- ☐ anglická

Myslíte si, že jazykové projevy hráčů se vyznačují nějakými specifickými vlastnostmi, které jejich jazyk odlišují od lidí, kteří počítačové hry nehrají nebo hrají zřídka?

Pokud ano, prosím, upřesněte

- ☐ Ano
- ☐ Ne
- ☐ Nevím

Používáte/použili jste někdy některý z následujících výrazů v rozhovoru nebo psaném textu na téma nesouvisející s počítačovými hrami?

Všechny hodící se zaznačte

- ☐ Tankovat
- ☐ Craftit
- ☐ Level/levelit/levelovat
- ☐ Skill/skillovat
- ☐ Killovat/killit/killnout
- ☐ Upgradovat
- ☐ Achievement
- ☐ Featura

Spojujete některý z těchto výrazů primárně s počítačovými hrami?

Všechny hodící se zaznačte

- ☐ Tankovat
- ☐ Craftit
- ☐ Level/levelit/levelovat
- ☐ Skill/skillovat
- ☐ Killovat/killit/killnout
- ☐ Upgradovat
- ☐ Achievement
- ☐ Featura

Jste

- ☐ muž
- ☐ žena

Patříte do věkové skupiny

- ☐ 10-15
- ☐ 15-20
- ☐ 20-30
- ☐ 30-40
- ☐ 40-50
- ☐ 50+

Jak často hrajete počítačové hry?

Alespoň jednou:

- ☐ denně
- ☐ týdně
- ☐ měsíčně
- ☐ méně často

Příloha 2: vyplněné dotazníky (elektronická příloha)

Příloha 3: analyzované recenze (elektronická příloha)

Příloha 4: analyzovaná diskuzní vlákna (elektronická příloha)

Příloha 5: původní soubory a seřazené texty z her A Vampyre Story a Sam & Max: Culture Shock použité pro komparativní analýzu (elektronická příloha)

Příloha 6: videa s herními titulky použité pro analýzu specifických rysů herních titulků (elektronická příloha)